REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

AÑO IX Nº 93 - 450 PTAS - 2,70 €



8 424094 810024 00093

Primeras pantallas de POKéMON SNAP en castellano

¡AHÍ VIENEN!
Turok 3
Hércules
Mario Tennis 64

¡¡REGALAMOS 40 PERFECT DARK!!



Todos los trucos y claves para finalizar la aventura

PERFECT DARK PASO A PASO

2ª Entrega

Guía de trucos Pokémon

SUMARIO

Nº 93 Agosto

El tema del mes

Lo que mola la guía Pokémon

Y tanto. Menuda guía de trucos. Y eso que no hemos hecho más que empezar. Todavía quedan muchas páginas, trucos, pistas, claves para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos: Pokémon Rojo, Azul y Amarillo. Este mes publicamos otras veinte páginas con las que podrás avanzar confiado de que no se te pasa nada. No busquéis en otros sitios, ésta es la mejor guía jamás hecha de Pokémon. Pero bueno, no perdáis el tiempo: directos a la página 40.

Pag. 40

El imprescindible

Operation Winback

Es la sorpresa de la temporada. Un título en el que confiábamos, pero que nos ha sorprendido de lo lindo. Por su técnica (animaciones de vanguardia, suaves movimientos), por el argumento (una trama emocionante y atractiva), por la propuesta y también por el precio, que redondea la jugada. En fin, que no nos enrollamos más, que aquí lo tenéis.

Pag. 22



Pag. 8

▲ Pokémon Snap

Estamos de estreno y lo celebramos con un primer contacto de los que nos gustan. Sí, ya, seguro que habíais visto pantallitas y cosas del Snap de Nintendo 64, pero ¿a qué no era en nuestro idioma? Pues aquí lo entenderéis todo a la primera.

Turok 3 ▶

A la tercera, la regeneración. Los nuevos Turok de N64 y Game Boy Color proponen distintas ofertas capaces de satisfacer a los usuarios más exigentes. Aventura, acción, estrategia, muchos monstruos y sustos a manos llenas.



Pag. 16



Pag. 26

◀ Taz Express

El debu de Taz en Nintendo 64 se ha adelantado un pelín y eso nos llena de satisfacción. Sin duda que el de Tazmania forma junto a su querida caja (que en el juego no abandona ni a sol ni a sombra) una pareja muy veraniega. Ambos están listos para refrescar los circuitos bien calentitos de la Nintendo 64.

Pag. 33

◀ Driver

Es uno de los juegos que no deben faltar en tu colección portátil. La criaturita de GTI nos ha convencido plenamente. Claro que argumentos no le faltan: coches, acción, mafia, recorridos por ciudades de los Estados Unidos, marcha, caña...



Pag. 64

▲ Guía Perfect Dark

Las espaldas de Joanna están perfectamente cubiertas. Y no sólo por sus amigos del Instituto Carrington, sino más bien por esta magnífica guía de trucos que empezamos ahora mismo. Vale, puedes ir directamente.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente, David Moreno Colmena



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

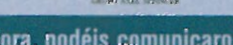
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

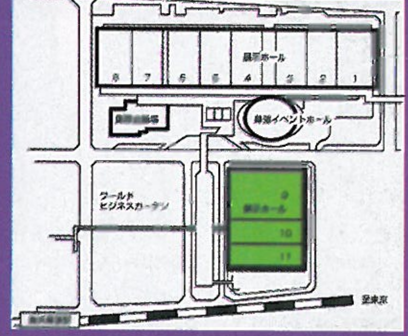
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones
consultoria.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

NINTENDO tiene a punto SPACEWORLD 2000 (donde dice que enseñará Dolphin y Game Boy Advance)

Nintendo Japón ya prepara con mimo el nuevo Spaceworld, que se celebrará **entre los días 25 y 27 de agosto en el Makuhari Messe de Chiba, Tokio.** Su página web (nintendo.co.jp) anuncia una exposición espectacular donde no faltarán las últimas novedades de N64 y GBC y donde prometen **habrá demos jugables de su hardware y software de nueva generación.** Y aunque de promesas no vive el jugón, en estas últimas fechas sí que ha habido noticias que han aclarado un poco el panorama. Por ejemplo, **Mr. Hongo, jefe de Relaciones Públicas de Nintendo Japón,** ha declarado que Game Boy Advance, o cómo se llame, saldrá a la venta allí **entre noviembre y diciembre de este año.** Y que Dolphin podría salir **simultáneamente en USA y Japón en marzo del 2001.** En la misma línea, Yamauchi, el "presi" de Nintendo Co., ha asegurado que la nueva consola no estará lista hasta principios del 2001, pero que vendría con acceso a Internet. Ergo, ¿se presentará?, ¿lo hará con los anunciados Zelda y Mario?

Mucho más probable es el descubrimiento de la nueva portátil, ya que desde la conferencia de desarrolladores organizada por Nintendo han salido muchas cosas a la luz. Cosas como que **la pantalla LCD es un 60% más grande que la de GBC,** y que tiene una resolución de 240x160 pixels con una paleta de 32.000 colores en modo bitmap; cosas como que tendrá seis botones y formato horizontal; que podremos "linkar" hasta cuatro máquinas juntas además de conectarnos a Internet; o cosas como que será compatible con todos los juegos de Game Boy disponibles. ¿Más? El mes que viene, en el Spaceworld...





Arriba, la página web de Nintendo Japón. Muy "indescifrable". A la derecha, mapa del show o lo que se nos viene encima.

Anunciado oficialmente el primer juego para Game Boy Advance

Sorpresa por partida doble. Primer juego para GBA y nuevo grupo de desarrolladores en nómina. El título provisional es **Magical Vacation,** y Nintendo lo ha definido como un **"Communication RPG".** Eso quiere decir que requerirá que los jugadores interactúen entre sí, lo que lleva un poquito más lejos el concepto Pokémon.

El grupo que ya trabaja en MA es de recientísima creación y su nombre es **Brownie Brown** (muy simpático desde luego). Alrededor suyo se ha organizado un gran revuelo. La razón: sus miembros son algunos de los mejores talentos de **Square.** Ya han abierto oficina en **Tokio,** así que enseguida tendremos los primeros resultados.

Los creadores de Secret of Mana y otras lindezas están oficialmente haciendo el primer juego anunciado para GBA.

LAS NOVEDADES DE DOLPHIN Y GBAdvance

▶ TheForce.net asegura que Lucas y Nintendo tendrán listo un Star Wars dos o tres meses después del lanzamiento de Dolphin. Se rumorea que el juego nos situará entre los Episodios 1 y 2 de la saga de cine.

▶ Swing! Entertainment Media es ya nuevo licenciatario de Dolphin y GBA. El grupo de desarrolladores alemán se ha hecho además con los derechos de los Tiny Toons para diferentes plataformas.

▶ De buena tinta sabemos que los chicos de Bit Managers (Turok 3, Ronaldo...) tienen a su disposición una estación de desarrollo Game Boy Advance. Pero ellos quieren guardar el secreto...

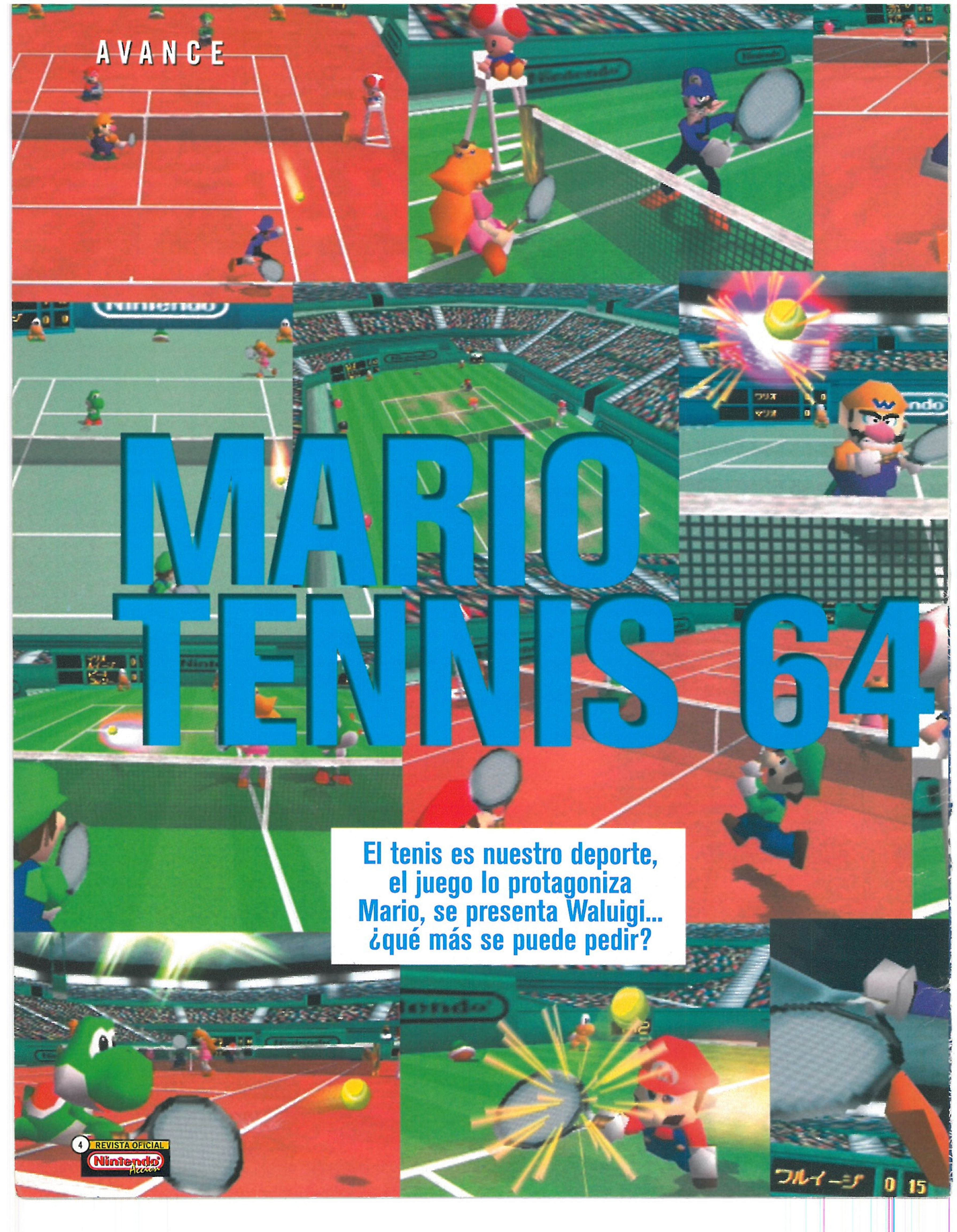
▶ Lo mismo para Acclaim, que disponen de un kit desde febrero, un mes antes de la conferencia de desarrolladores organizada por Nintendo. Lo que parece que no tienen son programadores disponibles, porque según hemos oído han aplazado el proyecto que tenían en marcha. Pero tranquilos que hay más...

▶ Hay un nombre que circula por ahí como más que probable para la nueva máquina de Nintendo. Es Starcube, y los que lo han oído ni afirman ni desmienten.

Aún no hay Game Boy Advance, aunque parece que todo está finalizado. El aspecto de la máquina bien podría ser el que veis aquí.



Entre noviembre y diciembre, GBA podría estar lista en Japón.



MARIO TENNIS 64

El tenis es nuestro deporte, el juego lo protagoniza Mario, se presenta Waluigi... ¿qué más se puede pedir?



Mario quiere emular a la "Armada" española

Llamadle Mario Corretja o Mario Clavet y recibidle con aplausos cuando salte a la pista, que será a final de año si todo va bien. A la pista de tenis, naturalmente, que es el penúltimo deporte que "firma" nuestro fontanero favorito y su panda, claro. La panda, que esta vez incluye a 12 amigos y dos personajes ocultos y que viene de serie con un estreno: un tipo llamado Waluigi, que es la antítesis de Luigi como Wario es la de Mario.

Camelot, que también hicieron Mario Golf, son los responsables del invento. Y como en éste, la jugabilidad, la diversión y la fantasía serán las características más reseñables. Una de las claves será el control, que se está diseñando con mimo para dotarle de equilibrio y profundidad. En teoría todo estará a nuestro alcance con tan sólo dos botones y el stick direccional. Todo: voleas, globos, dejadas, golpes "liftados", golpes potentes. Se agradece el esfuerzo. La fantasía queda para los modos de juego, con un estándar en varios tipos de pista y luego otro con anillos de por medio, en un campo de lava... Aunque desde luego aconsejamos juego a cuatro. Va a ser la bomba... y se van a vender muchos mandos extra.

El mercado sonríe a Nintendo 64

La bonanza N64 está sucediendo especialmente en **Estados Unidos, donde la consola está más fuerte que nunca, pero también se aprecian números excepcionales en Europa,** y por supuesto en España.

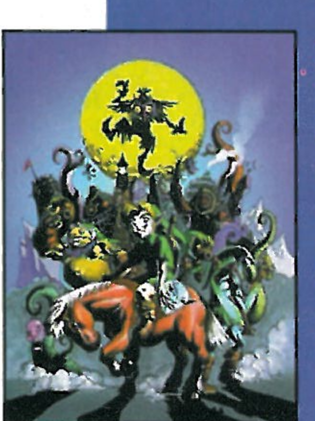
Los americanos están que lo tiran. Según los últimos datos proporcionados por **NPD Group,** las **ventas de hardware N64 han crecido un 8%** en lo que va de año, mientras que las de la consola de Sony han caído un 32%. De esta forma, **Nintendo se adueña de un 62.5% del mercado,** dejando a un PSX un 20.4% y a Dreamcast un 17%.

El software también se ha subido a este carro, y ofrece cifras de vértigo. Según esta misma fuente, **Perfect Dark ha vendido 250.000 cartuchos en la primera semana** (sobrepasando en 50.000 a GoldenEye cuando se lanzó en agosto de 1997). **Perfect Dark fue número 1 de ventas** en todas las plataformas durante las dos primeras semanas de junio.

En Europa también es buen momento para Nintendo. **El efecto Pokémon, responsable** también de las espectaculares cifras americanas, está funcionando aquí incluso con más pasión. Baste un sólo ejemplo. **Pokémon Amarillo ha sumado 1.000.000 de unidades vendidas en tan sólo 7 días.**

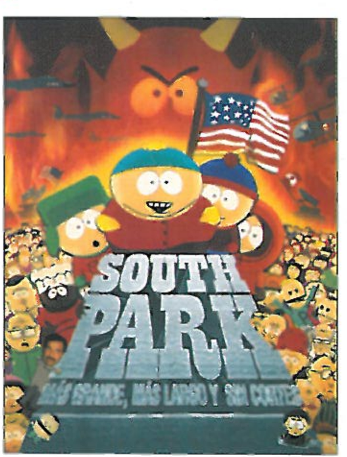
¡Buenas noticias para los fans de Zelda!

"La espera será tan sólo de un año y un poquito", ha respondido Miyamoto en la revista Famitsu a la pregunta **de cuándo tendremos el nuevo Zelda de Dolphin.** Al parecer, el gurú de Nintendo ha encontrado una nueva técnica que acorta el desarrollo del juego en nada menos que dos años (hace algunos meses declaró que tendríamos que esperar 4 años para Zelda de Dolphin). Muchos ya nos estamos empezando a frotar las manos... Mientras tanto se confirma el lanzamiento de **Zelda: Majora's Mask (N64) para el cuatro trimestre de este año en España. ¿Será en noviembre?**



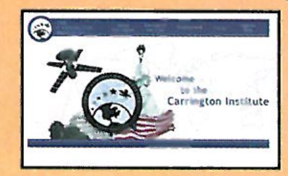
South Park irrumpe en el cine

La serie de dibujos animados más ácida de la tele mundial se estrena en la pantalla grande. Paramount y Warner nos traen este **"Más grande, más largo y sin cortes"**, un filme de **dibujos animados protagonizado por los estelares Stan, Kyle, Kenny y Cartman,** cuatro chavales que se conocieron en el instituto y aguantan a sus espaldas terribles historias. Como la serie, la película no es para menores. **Hay tacos, hay humor corrosivo y hay mala uva.** Lo que tiene toda parodia de la sociedad americana que se precie.



Si dataDyne tiene web...

...El Instituto Carrington no podía ser menos. Daos una vueltecita por **www.carringtoninstitute.com** y observad atónitos toda la información que los instructores de Joanna Dark ponen a vuestra disposición. Y, como curiosidad, probad a introducir, dentro del apartado "Agents only", el nombre **"solaris" y el password "pal32ver21z".** Tendréis acceso a un montón de informes secretos. ¡Qué flipe!





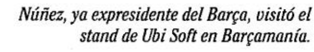
En la página del Instituto Carrington encontraréis información extra de Perfect Dark.

Barça Total en "Barçamanía"

A **principios de junio** se celebró en Barcelona la **10ª edición de Barçamanía,** una feria de la que ya os hemos hablado en anteriores ocasiones y que se celebra alrededor del estadio Camp Nou. Pues bien, esta edición contó con la presencia de **Ubi Soft** que aprovechó para presentar sus nuevos éxitos "barcelonistas", Barça Manager y Barça Total (GBC). La feria batió todas las expectactivas de visitantes, con nada menos que **200.000 personas.** Hasta el propio Nuñez se dió una vuelta por allí.







Núñez, ya expresidente del Barça, visitó el stand de Ubi Soft en Barçamanía.

Ubi ficha a Jacques Villenueve

Ubi ha fichado al expiloto de F-1 Jacques Villenueve, para que asesore en el diseño de un nuevo juego de carreras de coches que tendrá lugar en el futuro, en los años 2010-2020. O sea que Villenueve tendrá que imaginar coches, reglas y todos los parámetros de la competición. Todos, menos los circuitos, que ya está decidido que serán ciudades, y dicen que las más bellas del mundo.

Paralelamente al juego se desarrollará un **campeonato virtual por Internet** que permitirá a todos los fans de los juegos de coches competir entre sí. Antes necesitaréis obtener un carné de conducir virtual, asistiendo a clases de pilotaje que, claro, da Villenueve. **Todo en otoño 2001. También para Dolphin.**

Infogrames se hace con Paradigm Entertainment

Infogrames ha anunciado la adquisición de **uno de los grupos de desarrollo más respetados del sector. Paradigm Entertainment,** con base en Texas, son autores de títulos tan aclamados como **Pilotwings 64, Beetle Adventure Racing o F-1 WGP,** para N64. La idea de la multinacional francesa es emplear su talento en la **nueva generación de consolas, especialmente Dolphin,** de la que ya disponen de un kit de desarrollo. Paradigm aprovechará al máximo su experiencia creativa y tecnológica para crear juegos de altísima calidad, y su trabajo se adecuará a la filosofía de Bruno Bonnell, presidente de Infogrames, de desarrollar cada vez más juegos internamente.



Los periféricos de Nyko y Pelican, ya en España

Herederos de Nostromo, compañía distribuidora de periféricos, acaba de firmar sendos acuerdos con dos importantes empresas norteamericanas del sector: **Nyko y Pelican.** Así, los usuarios de N64 y Game Boy vamos a ver ampliada la oferta de buenos accesorios, dada la cualificación de ambas marcas y el exigente nivel de diseño e innovación que imprimen a su productos. Si queréis más información sobre el nuevo catálogo de Herederos de Nostromo, podéis llamar al teléfono **913 043 978** o visitar la página de Internet **www.hnostromo.com**

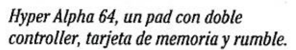


Maleta para transportar tu Game Boy, 10 juegos, cable link, pilas, batería de repuesto. De Pelican.



Estos pads se llaman Super N64X y son de Pelican.





Hyper Alpha 64, un pad con doble controller, tarjeta de memoria y rumble.



El volante Top Drive 429 de Logic 3** está a la venta en El Corte Inglés. Este periférico es compatible con **Nintendo 64,** lo distribuye Herederos de Nostromo y es vuestro por **8.490 pta.

El "Sonic Team" rompe con Sega y se acerca a Dolphin

El equipo Sonic, liderado por el ínclito **Yuji Naka, se ha desvinculado de Sega** y está buscando nuevas plataformas en las que "bucear". Mr. Naka comentó que aunque seguirán centrando su atención en Dreamcast, van a plantearse proyectos para las nuevas máquinas de Nintendo y Microsoft. Los rumores aseguran que ya tienen un kit de desarrollo de Dolphin, pero ya sabéis qué pasa con los rumores...



Los "talentos" del "Sonic Team" posan con la ciudad de San Francisco al fondo.

Pokémon Snap

Consola: **N64** Compañía: **Nintendo-HAL** Tipo de juego: **"Click'em up"** Lanzamiento: **Septiembre**

De experto entrenador a fotógrafo novato

Las innovaciones en el mundo de los videojuegos son cada vez más difíciles de ver. Pero de vez en cuando, aparece una idea totalmente nueva que llena de aire fresco nuestras consolas. Es el caso de Pokémon Snap. Ya sabéis, el juego no consiste en otra cosa que en **hacer fotos de la máxima calidad posible.** El Profesor Oak será quien determine la calidad de las mismas, y con todo el derecho, ya que es él quien nos deja su cámara y su vehículo Zero-One para rondar por las **seis rutas** de las que se compondrá el juego. Aunque habrá que ganárselas. El paso a la siguiente ruta estará condicionado por el número de Pokémon fotografiados, aunque a veces tendremos que buscar otra manera para pasar. Ya os contaremos. De momento, quedaos con los **llamativos y sólidos gráficos,** un movimiento que nos mostrará a los Pokémon "en vivo" (correteando, comiendo, volando, saliendo del agua), la posibilidad de **crear un álbum de fotos propio,** y lo que os divertiréis hasta encontrar a los 150 Pokémon... Porque engancha, eso sí que podemos asegurarlo (¡Jimmy, suelta ya el mando y deja jugar a "la Mari"!).¿Veis?



▲ *En el* **álbum Pkmn** *pondremos las 60 fotos que más nos gusten. No, Mari, las de tu boda no.*



▲ *Un* **cartel** *de este tipo a la orilla del río nos hace sospechar sobre la presencia de Shellders.*



▲ *En el álbum también podemos* **comentar cada foto.** *No, Mari, no es el bautizo de "la Jessica".*



▲ *¡Asistimos a una* **evolución!** *¡Enfoca y dispara rápido!*



▲ *El* **marco negro** *sólo aparece cuando enfocamos la cámara.*



▲ *Una ruta tras otra, iremos descubriendo* **nuevos Pokémon**



▲ *Si golpeas a* **Electabuzz** *con una manzana, no se alegra mucho, no*



Primera impresión

☺ La originalidad del sistema de juego hace a Pokémon Snap único. Quizás cree un nuevo género, de fotografía, ¿"click'em up" mola?

☺ El entorno gráfico es la pera María Elena. La solidez de los decorados, el redondeado aspecto de los Pokémon... todo hace creer que estás en una isla repleta de Pokémon salvajes.

☺ Los textos estarán traducidos al castellano. Una ayuda extra.

☹ A los más mayorcitos a lo mejor les parece algo "rarito". Está pensado para gente joven y, sobre todo, ¡que sean fans de Pokémon!

☹ Contiene seis rutas, pero quizás se podrían haber incluido más, o al menos que los Pokémon variasen su comportamiento cada vez que pasáramos...

☹ Quizá un modo multijugador podría hacer a Pokémon Snap aún más divertido y retante.





El frutero pitcher









▲ *Cuando hayamos conseguido unos cuantos Pokémon, el profesor nos obsequiará con manzanas. Usándolas* **podremos variar el comportamiento de los Pokémon** *del entorno. Los más simpáticos se acercarán a comérselas; a los que no hacen ni caso, mejor tirárselas a la cabeza, así también harán algo especial. Si no, esperad a tener Pester Balls.*

A ver, poneos guapos, que va...







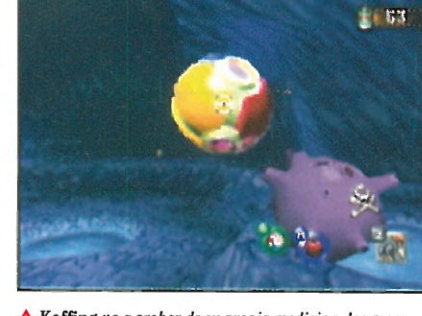


▲ **Las poses especiales** *son un preciado porcentaje de las puntuaciones que nos otorga el profesor Oak. Si la foto incluye, por ejemplo, un Pikachu sobre un tronco, o un Jigglypuf en pleno concierto (por cierto, por fin oiremos esa misteriosa melodía que duerme al oyente y que tanto le ha gustado a "la Mari", insomne ella), antes de comenzar con los parámetros normales, seremos obsequiados con una cantidad extra de puntos. Pero no es fácil pillarlos, no.*



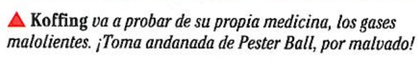






▲ **Nuestro personaje** *sólo aparece ante la cámara al comenzar y finalizar cada ruta. Así podréis ver cómo mola la nave que el profesor Oak se ha "currado", el Zero-One.*

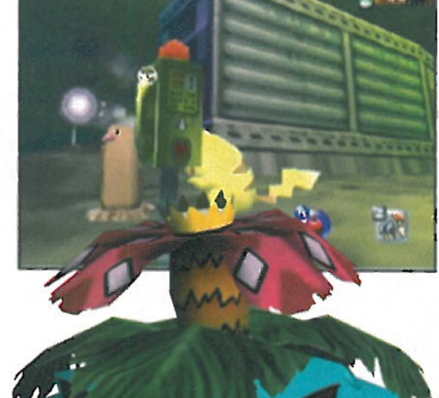
¿Hacer fotos? Sí, y con arte, porque el profesor Oak puntuará por tamaño, pose, centrado...



▲ **Koffing** *va a probar de su propia medicina, los gases malolientes. ¡Toma andanada de Pester Ball, por malvado!*











▲ *Durante el juego escucharemos a Pikachu argüir sus* **"PIKA, PIKA"**.

Hércules

Hijo de un dios mayor

Una de las **series más exitosas de TV** no podía quedarse sin su correspondiente versión jugable. En el caso de Hércules, Titus ha decidido que sea el **género RPG** el que modele el desarrollo del cartucho, de forma que nuestro fornido héroe deberá moverse por un **entorno ambientado en la Edad Antigua** (con evidentes pinceladas de mitología griega) en el que pueblos y caminos se repartirán el mapeado. En los pueblos hallaremos multitud de construcciones (curiosamente, se parecen a las de Zelda una barbaridad, habrá que enterarse de si estas texturas forman parte de la librería del kit de desarrollo) en las que entrar para **hablar con sus habitantes, comprar pociones o nuevos ropajes, recoger objetos...** sí RPG total. Y a campo abierto, deberemos enfrentarnos a soldados y criaturas mitológicas para continuar nuestro camino, de forma que los **puñetazos, patadas** y demás burradas que Hércules podrá ejecutar, tendrán su razón de ser. Pero la fuerza bestial de la que disfrutamos no sólo la utilizaremos en los enemigos. En este cartucho, si molesta una piedra de una tonelada de peso, pues se coge y se quita de en medio. Así, a mano. ¿Un muro? Pues también. De manera que, a pesar de que en ciertas ocasiones tendremos que usar llaves y palancas para seguir adelante, los ejercicios musculares también nos servirán para ir resolviendo una aventura que además contará con la presencia de **conocidos personajes de la serie** y su característico humor. Hasta que llegue, entreteneos con la tele (vosotros decidís entre jugar o ver Hércules).



▲ **Un buen salto** *nos puede hacer ver las cosas desde otro punto de vista; desde el tejado, vamos.*



▲ *Los muñecajos pajizos servirán de sparrings durante el* **entrenamiento** *de Hércules.*



▲ *Un* **cofre** *perdido por ahí siempre tiene cosas interesantes. Aquí, la lista de la co...¡ah, no!*

Primera impresión

☺ La amplitud del mapa nos hace suponer que la aventura marcará un récord en duración.

☺ El desarrollo de la aventura nos hará enfrentarnos a criaturas mitológicas, levantar pedruscos de dos toneladas e incluso beber cerveza. Originalidad no le falta.

☹ A decir verdad, Hércules, a pesar de toda esa masa muscular, se mueve un poco a trompicones, al igual que sus enemigos...

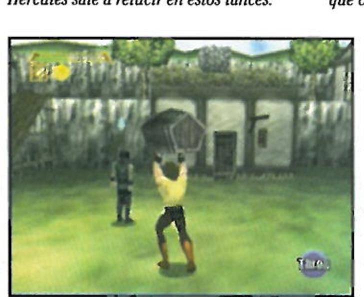
☹ No sólo se parece a Zelda en las texturas, también en el sistema de control y en la distribución del mapa... ay, ay, ay...



▲ *La* **extraordinaria fuerza** *de Hércules sale a relucir en estos lances.*



▲ *Aunque, como más vale maña, habrá que cuidarse de los* **malos.**



▲ **¡Pues si te digo** *que lo celebramos, lo celebramos! No huyas, toma tu barril de cerveza.*

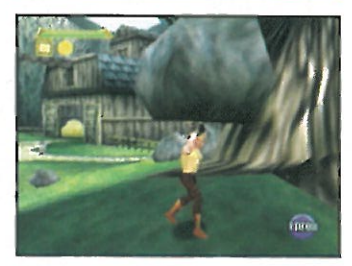
▲ *Diferencia entre estar a la que salta, y saltar a la que está.* **¡Cuidado mozuela!**

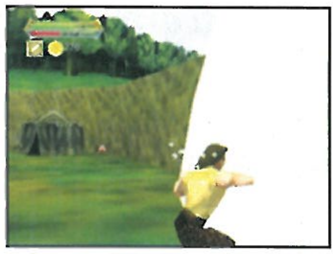


Es una bestia



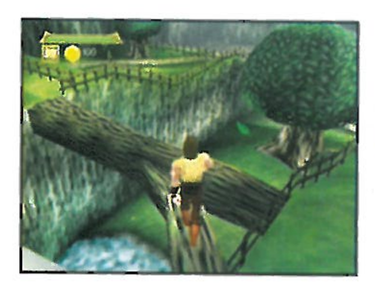


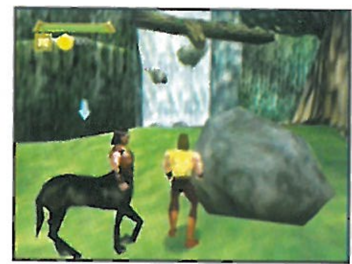




▲ **El hercúleo Hércules,** *qué mejor adjetivo, será capaz de levantar enormes rocas, despedazar muros de piedra a puñetazo limpio (con lo que abrirá nuevos caminos), patear objetos cual defensa central delanteros (con el fin de utilizarlos como escalón para llegar a lugares elevados), y todavía le quedarán fuerzas para levantar en vilo a cualquier enemigo debidamente noqueado.*

Consola: **N64** Compañía: **Titus** Tipo de juego: **Action-RPG** Lanzamiento: **Septiembre**





Sí, bailarle a la moza es más civilizado, qué pena que en realidad esté ejecutando uno de sus **golpes especiales**...*la tenía en el bote.*



Hércules se presenta en N64 en forma de RPG clásico.





Una cosa es mantener el control, y otra cosa es que te hieran el orgullo. Hércules hiere el orgullo de **Zelda** *manteniendo su control. Hasta los iconos serán clavaditos...*



A ver, unas pociones y una de aceitunas





▲ **Conseguir poderes mágicos** *será cuestión de dinero. Visitando el lugar adecuado, que parece un bar de los que aún tienen "mirinda", pero es la tienda de pociones, podremos hacernos con cuatro tipos de hechizos, utilizables en cualquier momento de nuestra aventura.*

Turok 3

Masacrando dinosaurios

Un nuevo Turok está en camino y, ¿a qué no adivináis quién se ha "encargado" de él? Vale, vale, sí, son los Bit Managers, que le tienen el tranquillo cogido a la saga de Acclaim y, para que veáis que hay confianza con el indio, se han marcado una **tercera entrega sorprendente.**

¿Cómo será?, ¿qué novedades incluirá?, ¿y comparado con Rage Wars, qué ofrecerá? Pues os adelantamos que lo primero, primero que tendréis que hacer en el juego es **pilotar un tanque.** ¡Un tanque!, fresquito, ¿verdad? Ah, y después una lancha de asalto. ¿Se esperaba alguien empezar un Turok de esta manera? Bueno, tampoco os hagáis un lío. **Turok seguirá dando la cara,** por cierto una muy parecida a la del Rage Wars; los dinosoids harán de enconados enemigos (ahora están escindidos en buenos y malos: a nosotros nos tocará zurrar a los malos); y habrá fases con scroll lateral, con scroll vertical, con movilidad y agilidad. Pero, aún así, la filosofía ha variado. **Turok será más agresivo que antes, y en general habrá mucha más carga de acción.** Enseguida lo notaréis: los enemigos no dejarán de acosaros, no os darán un momento de respiro; tendréis que disparar continuamente y coger todos los ítems y armas que encontréis si queréis sobrevivir. **La sensación será de adrenalina total.** Y se echaba de menos algo tan movido y rápido en la portátil. Además promete durar. Serán 5 misiones, con 20 niveles y 6 jefes. Ya veis, **el tercero será el mejor.**



▲ **La variedad** *de escenarios será una de las claves del juego.*



▲ **Ese arco** *nos suena. Sí, sigue siendo tan eficaz.*



▲ *¿Te imaginas manejando* **un arsenal** *como el de la pared?*



▲ **La llave amarilla,** *postre final para la indigestión de dinosoids.*





▲ *En esta fase de* **scroll vertical** *seremos el blanco de esas bolas de pinchos.*



▲ **Las animaciones** *destacan por su nivel de detalle: fijaos cómo mueve el arco.*





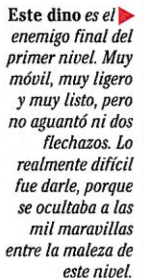
Sin escapar del esquema de la saga, Bit Managers ha sabido dar un toque diferente a su Turok. Es más agresivo, más directo.

Un arsenal de «Terminator»





▲ **A diez armas se eleva el potencial** *armamentístico del nuevo Turok. Empezamos con el cuchillo (cuerpo a cuerpo) y el arco (efectivo a distancia), pero enseguida llegan los pistolones, en cuanto nos cargamos a los enemigos oportunos.*



Este dino *es el* ▶ *enemigo final del primer nivel. Muy móvil, muy ligero y muy listo, pero no aguantó ni dos flechazos. Lo realmente difícil fue darle, porque se ocultaba a las mil maravillas entre la maleza de este nivel.*



Línea directa con Rubén Gómez, Project Manager de Turok 3 en Bit Managers

• ***"Queremos que la gente disfrute disparando a todo lo que se mueva."***

• ***"La cuestión era hacer un Turok diferente, poner algo que lo distinguiera del resto de la saga."***

Nintendo Acción. ¿En qué se diferencia fundamentalmente este tercera parte de Turok del resto de entregas?
Rubén Gómez. Hemos eliminado el menú de armas y hemos incluido un nuevo tipo de fases que podríamos llamar de "mapa" en las cuales debes conducir un vehículo para acceder a los diferentes niveles.

NA. ¿Qué diferencias de jugabilidad veremos entre Turok Rage Wars y Turok 3?
RG. Turok 3 está enfocado de manera que se pueda disparar mucho más. Los enemigos no dejan de aparecer y al matarlos obtienes munición que te permite matar más enemigos. Algo así como un masacra-dinosaurios. Ello no nos ha impedido hacer fases más tranquilas que den un respiro al jugador y aporten variedad al juego.

NA. ¿Cuántas armas diferentes habéis incluido?, ¿habrá también combinaciones diferentes?
RG. Hay diez armas diferentes. Hemos eliminado las combinaciones, ya que este juego está pensado para ser mucho más agresivo. En Rage Wars era necesario vigilar la munición y pensar en diferentes combinaciones; ahora queremos que la gente disfrute disparando a todo lo que se mueva.

NA. En el juego de Nintendo 64 hay dos personajes para elegir. ¿Los habéis incluido también en esta versión?
RG. Turok es nuestro juego, es nuestra saga y Acclaim nos ha dado total libertad para elegir cómo, con quién y dónde se juega, mientras el resultado final siga fiel a la línea de los Turok GB y aporte algo nuevo al anterior. Teniendo en cuenta que ya habíamos incluido los vehículos, creímos que introducir nuevos personajes se alejaba demasiado del espíritu Turok.

NA. ¿Cuántos niveles tendrá el juego y cómo estarán estructurados?
RG. El juego está estructurado en misiones. Al principio de cada una hay un mapa que nos permitirá acceder a los niveles mediante el uso de un vehículo. En total son 5 misiones con 20 niveles y 6 jefes. Espero que a nadie le parezca corto.

NA. ¿Cómo se os ocurrió la idea de empezar pilotando un tanque?
RG. La cuestión era hacer un Turok diferente. Era fácil caer en la tentación de simplemente hacer más niveles para Turok Rage Wars. Pero Turok 3 no es un "expansion pak"; había que poner algo que distinguiera al juego del resto de la saga. Los vehículos nos parecieron la mejor opción, porque aportaban variedad a la jugabilidad y eran originales. ¿Alguien esperaba comenzar un Turok conduciendo un tanque?



Consola: **GBC** Compañía: **Acclaim (Bit Managers)** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Agosto**

NA. ¿Debemos esperar fases "especiales", ya sabéis, de ésas de alardes técnicos que tanto nos gusta ver?

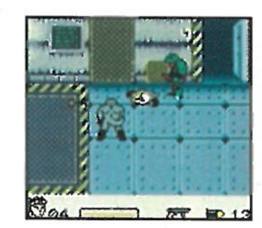
RG. Técnicamente, el juego cuenta con todas las posibilidades de la consola y que nos han permitido las energías que nos proporcionan las tapas del bar de enfrente. Nada más empezar, podréis disfrutar de una bonitas pantallas en color de alta resolución. En el juego abundan los efectos de paleta y los jefes son tan grandes y espectaculares como siempre. Efectos de volcado de mapeado y alguna que otra sorpresilla completan este apartado.

NA. ¿Para cuándo el próximo Turok?

RG. Como es habitual, mi boca está cerrada con siete llaves, y las más crueles maldiciones pueden caer sobre nosotros y nuestra descendencia en caso de decir algo. De todas formas, ¿a quién no le gustaría ver a Turok en alguna consola de última generación que permita usar muchos más colores?



▲ **Por supuesto,** *los textos están en perfecto castellano.*



▲ **Turok** *cae ante la atenta mirada de sus verdugos.*

Primera impresión

☺ La carga de acción. Es lo primero que llama la atención. No dejan de aparecer enemigos, no hay segundo de respiro, es un ritmo trepidante.

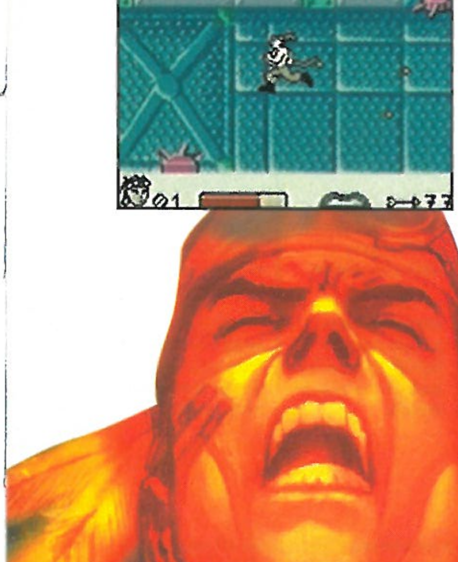
☺ Las cuidadas animaciones del indio. Un primor verle correr, plantarse y disparar. O zarandear el arma mientras camina a toda prisa.

☹ ¿Qué decir? Si acaso podríamos contaros cosas que a nosotros nos hubiera gustado ver. Por ejemplo, más armas (diez no está mal, pero acaba quedándose corto); quizá también un par de personajes para elegir.

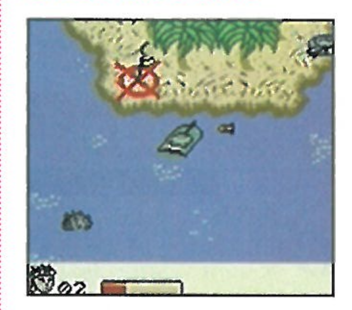
☹ Coincidirá en la tienda con la versión Rage Wars, y no vamos a saber con cual quedarnos.



▲ **Segunda fase.** *Uno de los objetivos es destruir estos depósitos de fuel.*



Inicio diferente





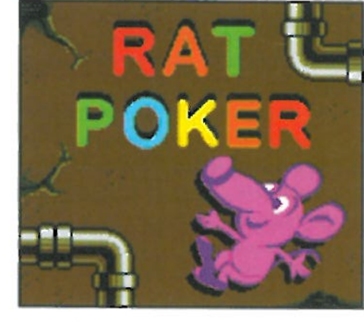
▲ **Empezáis pilotando un tanque,** *y esto es Turok. Sí, las apariencias no engañan. El mapa por el que os deslizáis servirá de enlace para cada fase de los cinco niveles del juego. Una bandera indicará dónde os espera una misión. El segundo nivel cambia tierra por agua y tanque por lancha acorazada. Y además propone nuevos objetivos en cada sección.*

Microsoft Puzzle Collection

Consola: **GBC** Compañía: **Swing** Tipo de juego: **Puzzle** Lanzamiento: **Agosto**

Los seis niños de papá

En los albores de los ordenadores, Microsoft, la gigante del software mundial, se dedicaba a crear jueguecillos de inteligencia que ocupasen poca memoria del ordenador y mucho tiempo del jugador. Por eso ahora, tras media vida, vamos a poder ver reunidos en GBC **seis de los más populares puzzles de esta casa.** Ninguno de ellos os sorprenderá por su nivel técnico, pero podemos asegurar que la jugabilidad sí tendrá mucho que decir, pues son **increíblemente básicos** y fáciles de manejar... Precisamente por los años transcurridos, muchas de las mecánicas de juego os resultarán novedosas y originales, así que, **si os molan los puzzles,** no le quitéis ojo.



▲ *Entonces no había* **héroes** *de videojuegos, por eso el protagonismo recaía en cualquier bichejo.*

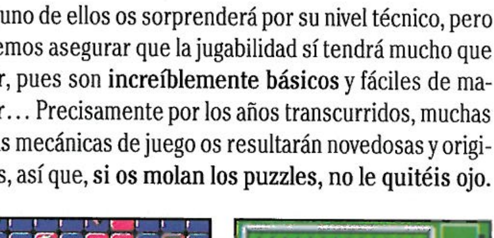
Primera impresión

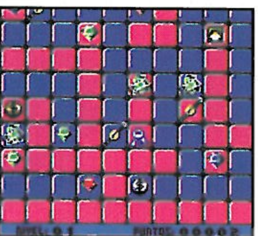
☺ Seis puzzles que ni siquiera los más viejos recuerdan con seguridad, metidos en un solo cartucho. Una gran oferta.

☺ La originalidad que en aquellos tiempos imperaba vuelve tras dos décadas. Sin desperdicio.

☹ Desde luego, no esperéis que gráficamente supere el mínimo exigible actual. Son juegos de la era primaria, sin adulterar.

☹ Algunas reglas de juego son un pelín incomprensibles en un principio, aún traducido...







◀ *Todos estos títulos se caracterizarán por hacer utilizar la* **materia gris** *desmesuradamente (los sesudos informáticos eran los que más jugaban). Y la dificultad, también la de la época, altísima.*

Magical Drop

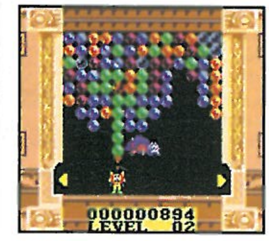
Consola: **GBC** Compañía: **Swing** Tipo de juego: **Puzzle** Lanzamiento: **Agosto**

Menudo "embolao"

Agilidad mental y rapidez con los dedos. Esos son los requisitos que harán falta para defenderse dignamente en Magical Drop. La cosa consiste en recoger y lanzar bolitas del mismo color con la intención de limpiar la pantalla, utilizando a un personaje que se desplaza horizontalmente. Por supuesto, aparecerán más a medida que pasa el tiempo, así que, no vendrán mal los ítems que veremos entre las bolitas, y que tendrán efectos como hacer desaparecer a todas las de un mismo color. Se ve **divertido y muy jugable, ¿verdad?**



▲ *Podremos elegir entre* **ocho personajes,** *que gozarán de diferentes ítems en juego.*



▲ *Como* **buen puzzle,** *las situaciones agobiantes se sucederán una tras otra.*

Primera impresión

☺ La adicción está más que asegurada. Control sencillo, reglas comprensibles y niveles para regalar.

☹ El apartado gráfico parece, digamos, algo prehistórico. Sí, los puzzles son así, pero un fondito...

The Flintstones: Burgertime

Consola: **GBC** Compañía: **Swing** Tipo de juego: **Arcade** Lanzamiento: **Agosto**

Las hamburguesas AC

Más **clásicos** en GBC. Si alguien recuerda un **arcade** llamado Burgertime (Data East, 1982... ¡abuelo!, ¿quieres dejar de hacerte el listo?) verá su fiel reflejo en este título protagonizado por los Picapiedra. Lo que debemos hacer es **ir pisando los ingredientes de una hamburguesa** para que caigan a la parte inferior de la pantalla y así pasar de nivel. Pero nos las tendremos que ingeniar para, usando las escaleras y algunos ítems defensivos, eludir los ataques de los enemigos que pululan tras nosotros y que nos eliminarán al menor contacto. Si ya era divertido, ahora, con este remozado en gráficos y velocidad, lo será aún más.

Primera impresión

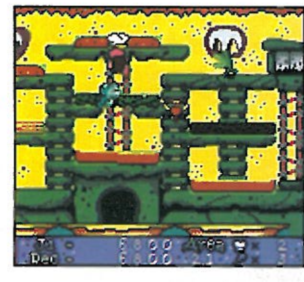
☺ Poder jugar con Pedro o Pablo, es un aliciente para el clásico Burgertime.

☺ Emplear un sistema de juego antiguo significa jugabilidad pura. Las horas se nos pasarán volando.

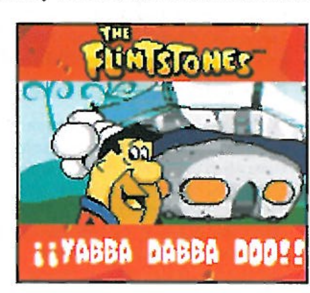
☹ Quizá pueda parecer demasiado simple si lo comparamos con los juegos actuales.

☹ El control, aunque sencillo, a veces no responde a tiempo. O se depura, o la jugabilidad...

La cosa **empezará** ▶ *con niveles muy simplones, pero según avancemos, llegaremos a jugar fases con scroll lateral, necesario dada la magnitud de las hamburguesas.*







◀ *Se incluirá una* **presentación** *con unos lujosos gráficos, textos en castellano, y la clásica melodía de los Picapiedra que vamos a tararear...*



Titus the Fox

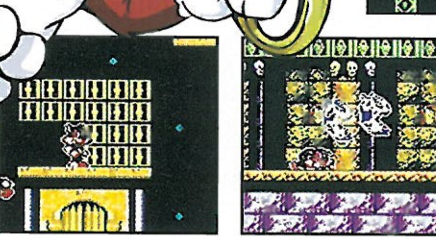
Consola: **GBC** Compañía: **Titus** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Agosto**

Plataformas con "máscara"

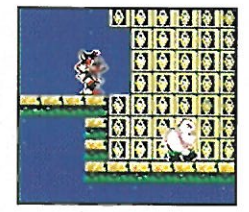
La mascota de Titus vuelve a los escenarios para protagonizar un **entretenido plataformas diseñado para la portátil de Color.** En su regreso a Game Boy se ha traído la divertida opción para dos jugadores en modo cooperativo, que permiten a Fox y su primo, Zorro, echarse una manita recogiendo los preciados ítems con forma de **caja-diamante** que abundan por los **17 niveles** del juego. Esa será básicamente la mecánica que nos espera aquí. Saltos + captura de ítems, cuantos más mejor, subiendo, bajando, utilizando las escaleras y pegando golpetazos con unas cajas que nos facilitan la tarea. "Dactilarmente" no se saldrá del guión que está a la moda, pero visualmente ya ha causado sensación en la revista. Lo decimos por la máscara que rodea a todos los sprites del juego. Sí, parece que dará mucho ídem.



◄ **Fase de bonus:** *hay 100 segundos para hartarnos de estos ítems. Pilla todos los que puedas.*



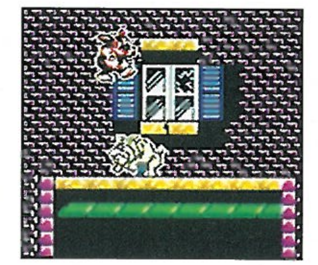
▲ *Antes de empezar la misión, atacaremos* **dos fases "extra".**



▲ *El diseño de* **los gráficos** *del juego es muy peculiar.*

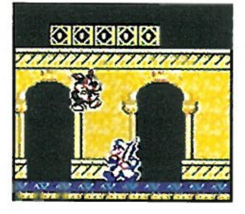
▲ *Cuantas más* **cajas**, *mejor puntuación y más vidas extra.*

Lo más llamativo del regreso de Fox a GBC es el modo para dos jugadores cooperativo, a través del cable link.

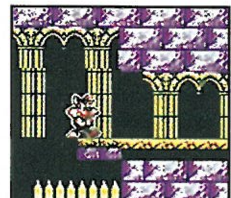




▲ **Esquivar** *a los enemigos será otro de los platos fuertes.*



▲ *El primer nivel transcurrirá en un ambiente muy* **marroquí.**



▲ **El suelo** *del castillo se cae a nuestro paso. Corre, Fox.*



Primera impresión

☺ Que no tiene ninguna complicación. Sencillo, va al grano.

☺ El modo cooperación para dos jugadores seguro que atrae a un batallón de usuarios.

☹ Ni es bueno ni malo, pero la máscara que rodea a los sprites no nos acaba de convencer.

☹ El juego parece algo sosete. Tendremos que avanzar un poco más...

Joshua Fireseed ha dejado el trono a sus descendientes Danielle y Joseph; la acción sin tregua se ha puesto a los pies de la aventura; y los dinosaurios se han convertido en mutantes con una inteligencia eficaz y agresiva. Nuevos tiempos, nuevo Turok. Eso sí, tan oscuro como siempre. ¡Enciende la luz, Turok, que allá vamos!

Turok Evolucion

3

ario

Características
- Nintendo 64
- Acclaim (Austin)
- Shoot'em up 3D
- Agosto
- 8 modos multijugador
- Expansion Pak

Dos nuevos personajes recogen el testigo de Joshua, aunque al Fireseed original aún le queda que decir en este juego. **Danielle y Joseph son parte de los nuevos tiempos,** nueva filosofía que Acclaim (Austin) ha decidido incluir en la tercera de Turok. Para empezar se va a diferenciar claramente de la entrega anterior en que **se ha diseñado con la mente puesta en el modo "single".** El espectáculo multijugador continuará brillando con luz propia, pero como extra y no como motivo principal del juego.

La **elección de D. o J.** condicionará en algunos momentos el desarrollo de la partida. Ambos aprovecharán sus **características únicas** para acometer el avance por diferentes rutas: Joseph podrá pasar a través de agujeros en las paredes, mientras que Danielle utilizará su portentoso salto para evitar ciertas alambradas. Con uno u otro iremos hasta el final, o por lo menos hasta que encontremos el truco que nos permita intercambiarlos en tiempo real.

El diseño de los niveles ha sido reconducido, no en extensión sino **en estrategia.** Cada una de las **cinco fases** exhibirá un tamaño ejemplar, pero estará dividida en **innumerables subsecciones** (o al menos así ocurre en el cartucho de preview), que marcarán e **irán culminando nuestros avances.** El paso de una minisección a otra se producirá cuando hayamos cumplido el objetivo encomendado, que la mayor parte de las ocasiones pasará por encontrar el camino: una salida, una puerta. En este sentido hemos observado que **la cantidad de acción desciende al tiempo que aumenta el grado de aventura.** Ahorrarás mucha munición y no tendrás que "tirar" tanto de arma, pero deberás **gastar más neuronas que antes.** Eso, y vista. Turok **seguirá siendo el rey de la oscuridad.** Cómo le gustan a estos chicos los lugares tétricos y oscuros, con lo bien que se juega a plena luz del día. Pues no, erre que erre, y aunque subas el brillo al máximo (y hagas lo propio con tu televisor), para jugar algunas fases necesitarás gafas infrarrojas.



El motor de la tercera entrega es el de la edición Rage Wars, actualizado y mejorado. Va muy suave, rápido y sin ralentizaciones. Los gráficos recuerdan a la línea de Turok 2, aunque más definidos y perfilados (hay un mejor uso del Expansion Pak). Dirás también adiós a la niebla, si es que en la oscuridad puedes advertirla.

La historia irá hilvanada con **40 minutos de secuencias cinemáticas,** realizadas con el engine del juego. Aparecerán en diferentes momentos de la fase e irán avanzando argumento y objetivos. Junto al sonido y los abundantes efectos de voz, darán el toque de espectacularidad necesario al juego. Ya sabéis, pronto en las mejores pantallas.

La buena vida de los malvados jefes







▲ Malos, feos, incordiantes, en fin, qué os vamos a decir que no sepáis. Sólo que esta vez multiplicado por tres. Aquí tenéis algunas de estas buenas piezas. **Su agilidad y nivel de inteligencia artificial serán definitivos,** muy por encima de la media del resto de enemigos y criaturas. Su aspecto, tan imponente como el que ofrecen estas imágenes. Buscadles las vueltas: hay que destruirlos.

Conócelos

▲ **Mutantes:** Son agresivos y despiadados. Descuartizan a sus víctimas y atacan en cuanto ven invadido su espacio.

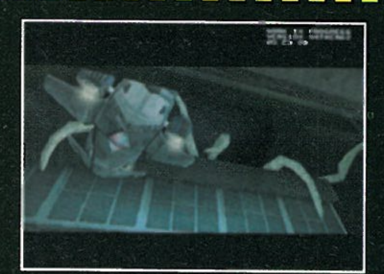
▲ **Guerreros Clónicos:** Su inteligencia no es el resultado de combinar los dos cerebros, pero sí su mala leche: no resisten mucho, pero ojo con sus brazos.

▲ **Guardianes:** Son los enemigos más humanos del grupo. Son implacables en el cuerpo a cuerpo y su táctica de atacar y huir es de lo más eficaz.

Desentrañando los primeros misterios



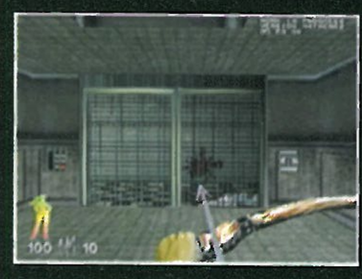
▲ Empezamos en una sala destartalada, sumida en el caos y la oscuridad. Somos **Danielle, así que hay arco y hacha.**



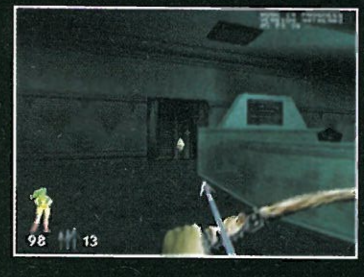
▲ **Primera secuencia cinemática.** Unos tentáculos amenazan a la patrulla de la policía. Se ve a través de una ventana.



▲ **Buscando un camino,** descubrimos un pasillo que lleva al edificio de al lado. Pero una bomba lo vuela íntegramente.



▲ Por fin encontramos un pasillo que da a un **ascensor.** Aquí nos veis en descenso, tras pulsar los botones adecuados.



▲ El panorama no es mejor abajo. Ya hemos **cazado a un par de dinos.** Allí de frente parece brillar algo.



▲ Era luz. La luz del piso de abajo, adonde vamos a caer. El comité de recepción es este **biónico tan simpático.**



▲ Al fondo de la sala hay una habitación donde esperan **cajas de energía y este anciano,** que nos ruega piedad.

▲ No, oiga: sólo matamos dinos. Así que **el señor nos pide que le sigamos** porque él conoce el camino de salida y...

▲ Gracias por indicarnos, amigo. Pero tenga **cuidado con la subida,** que no se sabe lo que habrá ahí fuera.



▲ Por ejemplo este criaturón deforme, que **se nos ha zampado al señor.** Duro, Danielle, que sepa cómo las gastamos.



▲ Un rodeo por la superficie termina en esta **alambrada... si llevamos a Danielle.** Joseph deberá seguir buscando...



▲ Una de las puertas da a esta salita. **Cárgate los cristales** y aparecerá un nuevo señor al que seguir.



▲ Pues eso, **que vayas detrás** porque no sólo abre una nueva puerta sino que además es el protagonista de algo extraño.



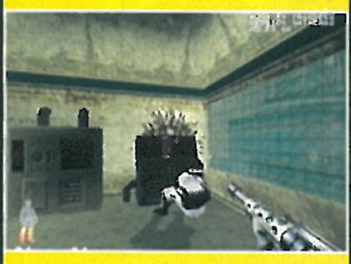
▲ Os dejamos en un momento de impacto. **La policía acribilla al señor y acto seguido se lanza a por nosotros.**



No te pierdas...



▲ **El juego discurre paralelo a nuestras actuaciones.** Desde esta atalaya, por ejemplo, contemplamos un combate entre un dino y un señor policía. El engine de IA funciona.



▲ Lo suyo es avisarlo desde el principio: es un **juego violento,** para adultos. Aunque puedes modificar el color de la sangre, en realidad hay **escenas crudas** durante el juego.



▲ Algunos escenarios resultan la mar de psicodélicos. Le dan al juego un **toque igual de moderno que de tenebroso.**



◄ **La niebla aún continúa** siendo testigo de algunas fases de Turok. La visión de este majestuoso ejemplar se ve perturbada por el efecto, que dicho sea de paso, produce una sensación de misterio.

▲ **Este pulpo** nos pone los pelos de punta a la primera zambullida. Haz que **Danielle utilice su hacha a toda velocidad** y ya verás qué pronto deja de mirarte así.

J. contra D.





▲ **A la izquierda, Joseph hace gala de su habilidad especial:** colarse por los agujeros de las paredes. Su arma básica es un cuchillo. Es hábil, rápido y escurridizo. Y a la derecha tenemos a **Danielle,** nuestra escogida para el primer encuentro. **Ella prefiere el hacha, y su habilidad es saltar más que nadie:** saltarse las alambradas, por ejemplo.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Nos ha gustado la forma en que están divididas las fases. Minisecciones que animan a seguir, evitan perderse y estructuran mucho mejor el juego.

☺ Sin duda la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento. Nos pone contentos.

☹ La niebla continúa campando a sus anchas por algunas fases, y eso que los gráficos en general aparecen mejor cuidados.

☹ Aunque hay dos personajes para elegir, no podemos intercambiarlos en tiempo real. Al menos sin el truco correspondiente.

Ocho X cuatro

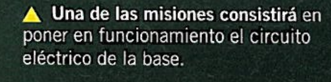








▲ Hay un bonito surtido de **modos multijugador, 8** para ser exactos, que van desde lo más predecible a lo más extraño. Tenemos cosas como **Bloodlust,** que es el típico deathmatch; **Last Stand,** donde gana el último que sobrevive; **Capture the Flag,** con la famosa bandera en juego; y **Monkey Tag,** en la que el jugador que se la "liga", adopta forma de mono. La parte más innovadora estará en: **Golden Arrow,** donde gana el que más tiempo es capaz de mantener una flecha dorada; **Color Tag Mode,** un original modo por equipos; **Arsenal of War,** que premia con mejores armas al más efectivo; y **Weapon Master,** que nos fuerza a elegir un tipo de arma.


▲ **Una de las misiones consistirá** en poner en funcionamiento el circuito eléctrico de la base.



▲ **La ambientación es sobrecogedora.** Fijaos en la estampa de este lugar. Con el corazón en un puño, llegamos.

▲ **No abundan los enemigos,** pero los que quedan son muy listos y no se detienen ante anda.



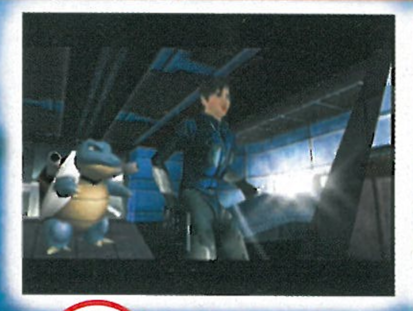
▲ Surtido de armas para ella y él. En este **Turok no será difícil coger arma: lo complicado será potenciarla.**



CONCURSO

PERFECT DARK™

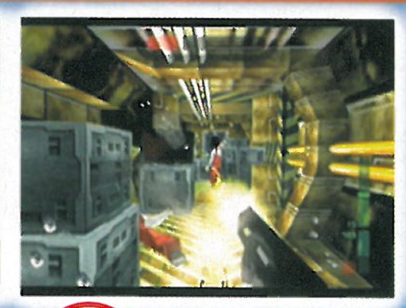
Una misteriosa misión. Una conspiración mundial.
La Tierra en peligro. Una mujer. Una agente perfecta.
¿Dispuesto para disfrutar la aventura de tu vida?



1.



2.



3.

En estas pantallas se nos ha colado un famoso personaje. Averigua dónde está y a qué juego de Nintendo pertenece, y podrás ganar uno de los 40 Perfect Dark que Nintendo Acción te regala. Joanna también te lo agradecerá.

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "PERFECT DARK ".

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán CUARENTA que ganarán un juego Perfect Dark para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Julio hasta el 30 de Agosto de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.



¡Regalamos 40 Perfect Dark para Nintendo 64!







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre/Apellidos:

Dirección:

Localidad: **C.Postal:**

Provincia: **Teléfono:**

LA PANTALLA TRUCADA ES LA Nº:  **EL PERSONAJE INFILTRADO ES DEL JUEGO:**



Las escenas introductorias para cada nivel llenan buena parte del cartucho. El motor gráfico es el mismo que emplea el juego, pero las cámaras se comportan de manera muy cinematográfica, utilizando primeros planos, perspectivas oblicuas y demás, muy acertadamente. Aunque las voces están en inglés, podemos elegir el castellano para los subtítulos. Así nos enteramos del argumento mucho mejor.

- NINTENDO 64
- KOEI
- ACCIÓN-AVENTURA
- 8 MEGAS
- 4 FASES PRINCIPALES
- BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **8.990** PTA

Operation Winback

El inesperado

Aunque ya habíamos hablado de él, nadie sabía bien si este juego de la japonesa Koei alcanzaría una nivel semejante a, pongamos, Hybrid Heaven, o el mismo Metal Gear Solid de GBC. Pero lo alcanza, lo alcanza... y sin esforzarse. Con un argumento digno de cualquier **película de acción** (¡la Tierra peligra, hay que hacer algo!), el equipo S.C.A.T. y, concretamente, Jean-Luc, nos harán buscar un escondite desesperadamente, correr agachados para evitar balas, acechar enemigos... **vivir al límite.**

El mundo peligra, ¡pero yo también!

Estamos solitos. Aunque iremos encontrando compañeros S.C.A.T. durante la aventura, siempre manejamos a Jean-Luc, y con sus múltiples posibilidades (no en vano cuenta con **decenas de lujosas animaciones**) debemos hacernos los dueños de cada nivel. El terreno se gana palmo a palmo, a base de **disparar y ocultarnos con criterio,** utilizando las armas que llevamos y las que recojamos de los enemigos abatidos (pistolas, metralletas, incluso explosivos y lanzacohetes), y algunos objetos como keycards, para acceder a lugares restringidos. El juego es una amenaza continua, no hay más descanso que el que te tomes ocultándote del enemigo. Tienes que avanzar como sea, y las barreras láser, nidos de ametralladora, cajas explosivas o francotiradores siempre pueden ser eliminados, pero hay que encontrar la manera correcta de hacerlo. Y en eso consiste precisamente la jugabilidad del título: deshazte de las amenazas inmediatas **(acción pura)** al tiempo que averiguas la manera de continuar **(explora y usa la cabeza)**.

Su realización técnica muestra un alto nivel, es adictivo, pero, desgraciadamente, falla en algo importante: los enemigos parecen recién salidos de la guardería, si atendemos a su astucia. Sólo un tipo de enemigo, además de los jefes finales, correrá hacia ti, los demás esperan pacientemente a que los despaches; esto, unido al sistema automático para apuntar, termina convirtiendo los tiroteos en algo rutinario. Sin embargo, aunque no todo es perfecto, su argumento, **desarrollo, personajes y original enfoque cinematográfico,** lo convierten en un título imprescindible si buscas acción y muchos, muchos tiros.

Lo básico para sobrevivir





*Este título utiliza un **sistema de control peculiar,** pero que facilita la acción en los tiroteos más salvajes. Jean-Luc tiene la habilidad de pegarse a las paredes (botón A), salir súbitamente para disparar y volver a esconderse en el mismo lugar con sólo dos botones. Además, la mira apunta automáticamente, así que, todo está en tener "timing".*




Quizá con más frecuencia de la deseable, la cámara se lía un poquito y se "engancha" en cierto ángulo, o se cuela por lugares inesperados. Aunque se puede controlar manualmente, si esto ocurre a la hora de correr hacia el enemigo, resulta algo molesto (sobre todo si te matan).






Si buscamos bien en todas las habitaciones y no nos dedicamos al típico "to p´alante" de los jugadores inexpertos, encontraremos premios como una mochila que permite recoger mayor cantidad de munición.





Luces y tinieblas





*Aunque Winback también hace gala de la sempiterna niebla en lugares abiertos, tiene **muy buenos detalles a nivel gráfico,** como las tremebundas explosiones que iluminan el entorno con un destello rojizo, de **total credibilidad.** También la oscuridad tiene su espectacularidad gráfica en los momentos en que es sesgada por una linterna en manos propias o de un enemigo. Aunque no es un efecto de luz puro, (se utiliza junto con transparencias) ha quedado muy vistoso.*








El equipo S.C.A.T. está formado por diez agentes, incluido Jean-Luc. La operación planeada se ha ido al traste por culpa de un tonto misil enemigo, por lo que todos han saltado sin ton ni son del helicóptero que los transportaba. Durante la misión iremos encontrándolos a todos ellos, conociéndolos un poco más y recibiendo su valiosa ayuda (y en ocasiones, útiles objetos).






El realismo imprimido al título se deja notar tanto en las animaciones como en el argumento. En esta secuencia acabamos de encontrar a Matt, compañero S.C.A.T., y después de una breve charla en la que nuestro amigo muestra su inclinación por lo espiritual, asistiremos a su muerte a manos de un despiadado francotirador. Por cierto, el lenguaje utilizado también da muestras de realismo social, de la calle-calle...



El carisma de la maldad





*A lo largo del juego conoceremos varios personajes de las filas enemigas, que nos irán mostrando su personalidad en escenas pregrabadas. **Lila, el primer jefe final, se arma con una metralleta** y alta autoestima para intentar deshacerse de nosotros. El **enigmático Cecile y el sincero Kenneth** descubrirán sus cartas al final del cartucho.*



Todos los personajes han sido cuidados al detalle, en aspecto y personalidad.



Parece «Matrix», pero no. Ambos están disparando, pero ninguno termina de caer

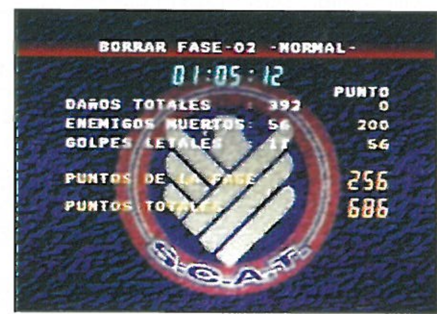


Para reventar una caja habrá que apuntar a mano, ya que no suponen amenaza alguna.

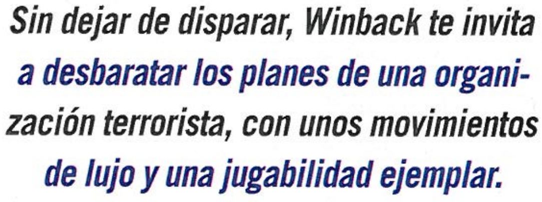






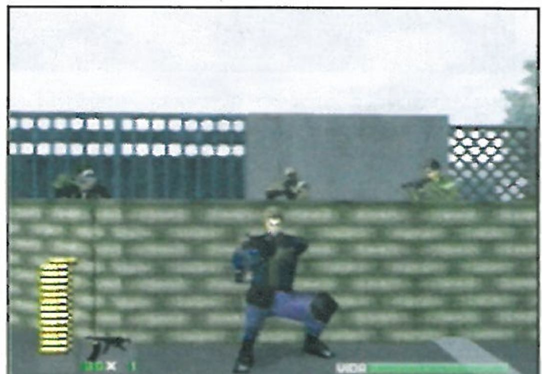
El planteamiento de la puntuación al final de cada fase es arcade total. Sólo se tienen en cuenta los daños recibidos, enemigos eliminados y los muertos de un solo disparo. El caso es que la puntuación nos parece algo irrelevante para este tipo de juego...



Sin dejar de disparar, Winback te invita a desbaratar los planes de una organización terrorista, con unos movimientos de lujo y una jugabilidad ejemplar.







Interruptores



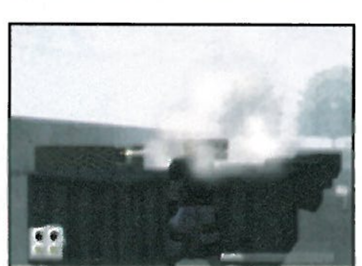




Sí, al estilo de las aventuras de exploración, ***pulsando ciertos mecanismos abriremos puertas,*** *haremos bajar una escalera, o deslizaremos un pequeño puente. Todo sea por continuar avanzando...*



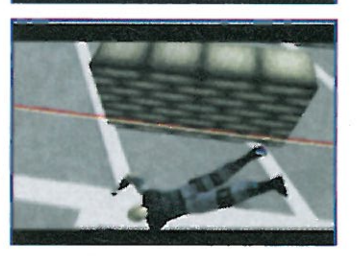






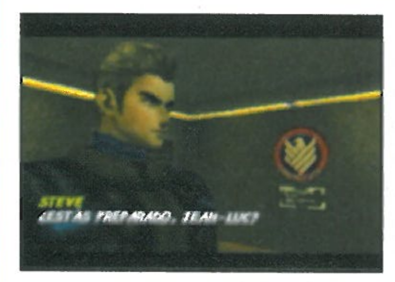
Winback nos ofrece algunas de las situaciones más comprometidas que hayamos vivido en nuestra Nintendo 64.

El lanzacohetes es el arma más espectacular y destructiva a la que tendremos acceso. La pena es que sólo tiene cuatro misiles, y Lila lo sabe...



Las amenazas más inmediatas son los soldados enemigos, por supuesto. Si caemos en una habitación con varios de ellos, deberemos escoger a cuáles despachar primero, y la posición más idónea para ello. Una mala carrera hacia el escondite "ideal" puede significar comenzar de nuevo la fase. Por otra parte, las barreras láser en conjunción con la propia cámara del juego nos pueden jugar malas pasadas.

Entrenando, que es gerundio









Antes de comenzar la aventura es más que recomendable hacer el ***cursillo intensivo de agente S.C.A.T.*** *que el cartucho ofrece como opción extra en la aventura. Steve, el instructor, nos irá informando de las acciones y su correspondiente combinación de botones. Nos veremos en todas las situaciones con las que luego nos acuciará la aventura, de manera que recomendamos prestar atención, pues eso de desactivar las barreras láser con agua o soplando, no funciona en absoluto, doy fe.*

El Análisis

GRÁFICOS — 89

Aunque adolece de algunos defectos que a estas alturas cantan mucho (niebla), el diseño de decorados y personajes resulta realista.

MOVIMIENTOS — 92

El que se lleva la palma es Jean-Luc, con una animación suave y real. Los enemigos se desplazan y mueren menos suavemente, y la cámara a veces fastidia con sus enganchones.

SONIDO — 88

La música acompaña perfectamente, con melodías rítmicas y apropiadas. Las voces, en inglés, y los variados efectos, muy claros.

JUGABILIDAD — 92

El control se aprende con facilidad, y se adapta perfectamente al juego. Engancha la infinidad de situaciones peligrosas y el argumento.

ENTRETENIMIENTO — 89

Se hace monótono por la poca IA, pero la aventura es larga e incluye modos multijugador.

TOTAL 90

- *Sobre una impagable* **base de acción,** *se desarrolla una historia tan interesante como una película.*
- *La parte de aventura queda empañada por los finalmente* **monótonos tiroteos.** *Quizá con un poco más de variedad en los escenarios y una IA algo más compleja, estaríamos hablando de una compra obligada.*
- *Incluye varios modos* **multijugador** *en los que podemos vérnoslas con personajes más inteligentes (suponemos).*
- *Que quede claro, no es para* **infantes.**



Los carteles también son nuestros amigos. Nos informarán, en perfecto castellano, de las posibles acciones a realizar en la fase, y a veces avisarán de los peligros que se avecinan. También hay alguno que se "chotea" un poco de ti, cosas del humor Warner.

NINTENDO 64
INFOGRAMES-ZED TWO
ACCIÓN-PUZZLE
96 MEGAS
5 MUNDOS
BATERÍA: SÍ



Taz Express

Carga... ¡y descarga!

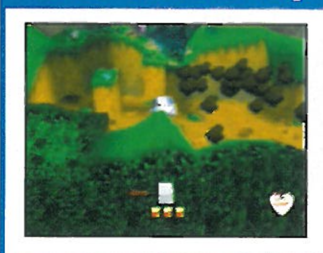
En Infogrames están que lo tiran con los dibujos de la Warner. La licencia que ha servido para llevar a la mayoría de sus personajes al mundo del videojuego, nos permite ahora disfrutar de un juego exclusivo para Taz, el simpático diablo de Tasmania, que se ha decidido a ganarse el pan por "consejo" de su mujer. El trabajo escogido es el de transportista de a pie, es decir, que su servicio de mensajería puede verse interrumpido por cualquier eventualidad, como pararse a comer todo lo que encuentre por el camino, menester más que justificado conociendo la hambruna inherente al animalito.

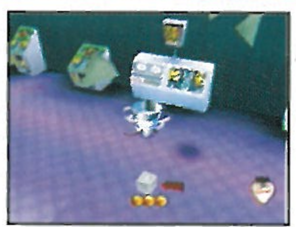
¡Ah, sí, el paquete!

El paquete es tu amigo. Mételo en la cabeza. Taz no importa, el paquete, **el paquete es el protagonista**... En las primeras fases, en las que apreciamos el gran parecido con los dibujos que se ha conseguido a nivel gráfico, quizá puedas olvidarte de él, pues son niveles más bien de práctica que ayudan a manejarse por los escenarios 3D, pero de ahí en adelante... Aunque **cada fase proponga una mecánica de juego diferente,** el paquete siempre será el centro de tus miradas. Escalando una montaña, esquivando coches, saltando de edificio en edificio, corriendo tras el coyote... el objetivo siempre será mantener el paquete a salvo para poder continuar tu camino. Tanto es así, que las vidas no aparecen representadas por Taz, sino por... sí, por paquetes.

Pero no creáis que todo está en hacer de poliestireno. Para defendernos de los variados enemigos disponemos del famoso tornado, con el que también podremos destrozar parte del escenario, un eficiente y socorrido salto, y la capacidad de coger pequeños objetos e incluso enemigos. Estas habilidades son requeridas en menor o mayor medida dependiendo de la fase. Así, en algunas lo importante será saber saltar a tiempo, en otras habrá que explorar amplios escenarios, y en las últimas los rompecabezas de interruptores te despertarán esa cualidad que llamamos "discurrir". Vamos, que si esperabas un plataformas, una aventura, un beat'em up, o un género más o menos definido, mejor será que veas **Taz Express como unos dibujos Warner: variados, bien hechos, inteligentes y alocados.**

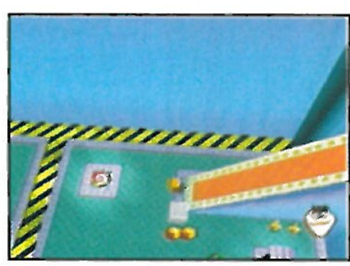
¿No había aquí un verde prado?



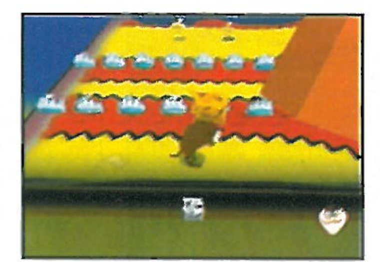




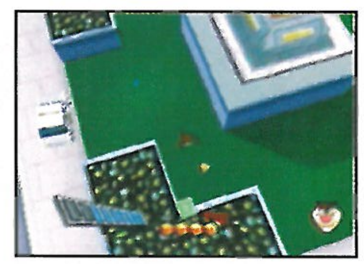
*Puede ser, puede, pero **cuando Taz se pone destrozón**, se lo carga todo: el verde prado, enemigos, farolas... Así abre **nuevos caminos**.*



La cámara juega con las perspectivas a su gusto, aunque a veces podemos manejarla.



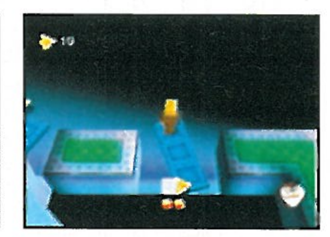
En momentos como éste, uno piensa en el inventor de los cepos y en su árbol familiar.



En la ciudad, los coches han enloquecido y el único lugar tranquilo es este jardincillo.







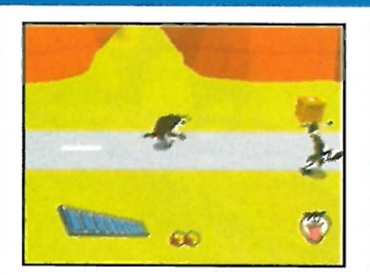
Las plataformas móviles también tienen hueco en Taz Express. Variedad no falta.



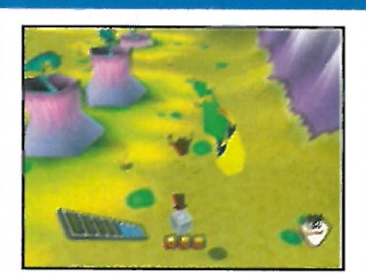
Para más inri, una de las fases nos suelta veinte paquetes iguales, y sólo podremos salir si tenemos en nuestro poder el verdadero. Habrá que probar uno por uno...

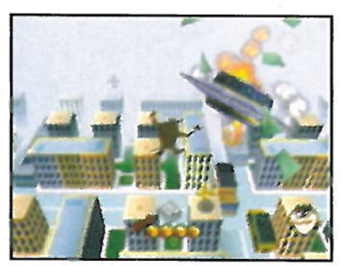


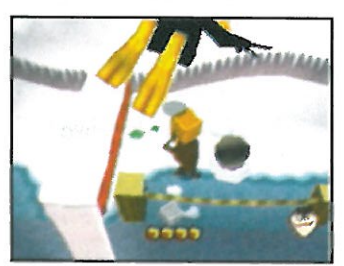
¡Que me lo quitan!





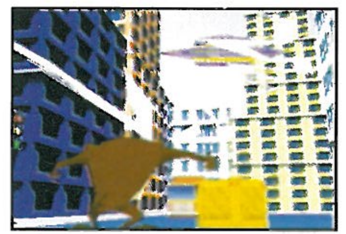




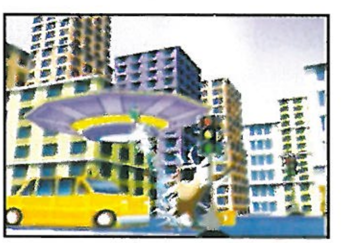


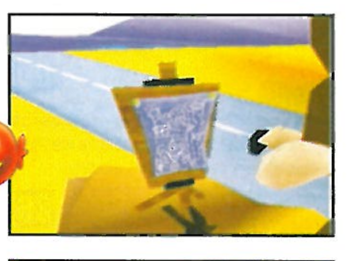
*Los **enemigos son lo más curioso** que se ha visto. No por su aspecto, sino porque parece que se mueren de ganas por saber lo que hay dentro del paquete. Los motoristas de Marvin el Marciano, un enorme pajarraco, el Coyote y hasta un ovni nos lo quitarán al menor descuido.*



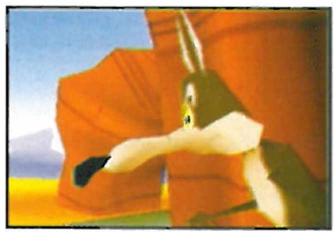












Se incluyen secuencias con todo el estilo gráfico de los dibujos animados de la Warner. En ellas asistiremos a la abducción de taz y de su paquete, a su transformación en gigante por los ovnis, al ataque desesperado del Coyote (el Correcaminos debe andar de vacaciones), y a otras diabluras de cuidado. Sirven de puente entre una fase y otra, y su duración es algo escasa. ¡Disfrutadlas a tope!





La salida del nivel siempre es una puertecilla que parece de "palo", pero funciona, funciona. Si no has sufrido de idiocia, habrás intentado recoger todos los pequeños "truños" que hayas visto repartidos por ahí, y habrás ganado una vida extra (un paquete, sí).

El Análisis

GRÁFICOS **88**

Decompensado de unas fases a otras. Verás escenarios bonitos, otros algo vacíos, personajes muy bien modelados, como Taz, y algunos enemigos simplones. En general mola.

MOVIMIENTOS **84**

El desplazamiento del escenario es suave, pero los personajes no gozan de una gran movilidad, excepto Taz, claro.

SONIDO **90**

Destacan por encima de todo las voces que da Taz haciendo el tornado. En cuanto a efectos y melodías, iguales a las de los dibujos.

JUGABILIDAD **86**

El buen control a veces se retarda, pero la variedad de acción hará que no te resistas a ver qué sorpresa te espera en la siguiente fase. Aún así, le falta "chicha".

ENTRETENIMIENTO **89**

En cuanto a duración, tienes cinco mundos divididos en varias fases. Es decir, muy largo. El reto está en saber manejarse por todo este aluvión de sistemas de juego.

TOTAL **88**

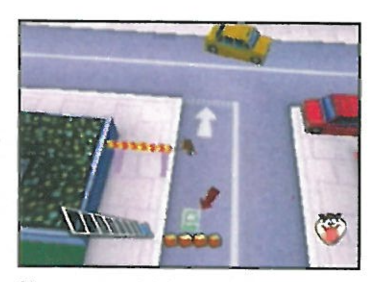
- *La* **mezcla,** *la variedad, es el punto más importante de este cartucho. Resulta fresco en todo momento, fase a fase, reto a reto...*
- *...Lo que también repercute en la jugabilidad. Aunque las ganas de ver el siguiente nivel actúen de acicate, el cartucho en general resulta* **insulso.** *Le falta un hervor para ser un gran juego.*
- *Bien por el apartado* **gráfico** *y sonoro. Gran parecido con los dibujos de TV.*
- *La* **dificultad** *es demasiado oscilante.*



Los enemigos a veces hasta disparan, y no creáis que sólo a Taz: ¡van a por el paquete!



Esos "truñitos" de encima de la tapia sólo sirven para ganar una vida extra. Minucias...



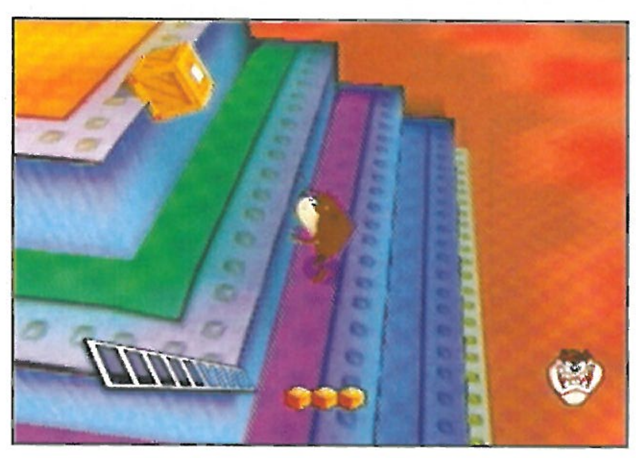
Si por un casual dejamos el paquete por ahí, una flecha nos indicará su situación exacta.

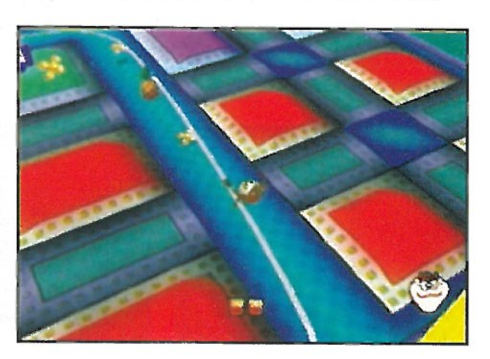


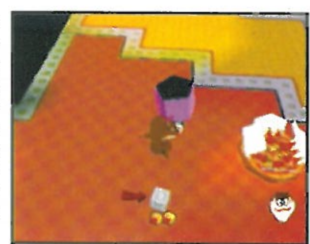




Sin "la compañía" del paquete, podemos dedicarnos a destrozar enemigos a base de tornado, y recuperar fuerzas comiendo algo.





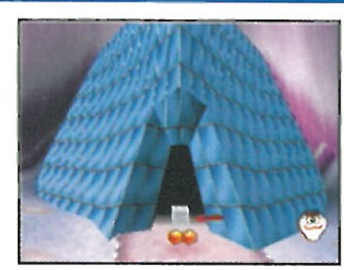


Una vez metidos en las fases intermedias, los interruptores, las llaves y los puzzles en general, se hacen una constante. Y el paquete por ahí... ¡pobrecito!

Taz Express te dejará asombrado con su increíble variedad de acción: puzzle, plataformas, aventura, carreras...

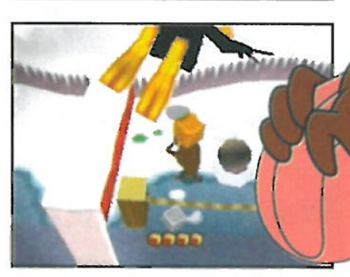


Si aprieto aquí, ¿qué pasa allí?



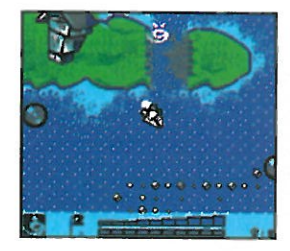








Pues puede ***que se abra una compuerta, que el escenario se modifique, que desconectes los láser de Marvin*** *durante un tiempo limitado, que descubras un rebotador y aparezcas en el quinto "pepino"... pero tú dale, siempre prueba a* ***pulsar los interruptores*** *porque te ayudarán a continuar.*






En el recorrido encontramos ítems que refuerzan la velocidad, la resistencia o, como en este caso, el disparo.






Rip-Tide Racer

Corriendo **por inercia**

Este cartucho presenta un **control "inercial"** similar al de Asteroids, **vista superior y circuitos enrevesados** pero de rápido aprendizaje. Así, las carreras se definen como una lucha contra el escenario y alguno de los tres contrarios (que nos disparan si pueden) en las primeras vueltas, para, una vez aprendido el circuito, ganar irremisiblemente. Y uno tras otro, los circuitos van pasando, mostrando decorados algo parcos en color y detalles, hasta que acabas con el juego. Menos mal que queda el **modo Deathmatch...** Con tres parámetros ajustables (tiempo, muertes y victorias) se muestra algo más desafiante, aunque los contrarios siguen decepcionando por su **simple comportamiento.** En fin, que por gráficos, control y naturaleza de arcade podría haber sido un gran juego, pero es **demasiado fácil.**

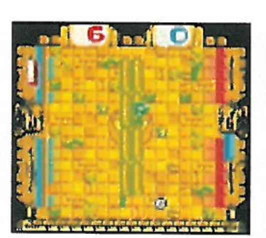
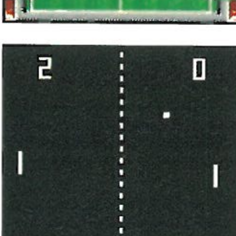
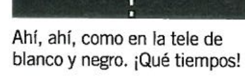


GAME BOY COLOR
VIRGIN-CRYO
CARRERAS
8 MEGAS
3 NAVES
BATERÍA: PASSWORDS

Si ya has ganado otras carreras, éstas serán un paseo. En cambio, el control inercial da un toque de dificultad para los principiantes.

TOTAL 70



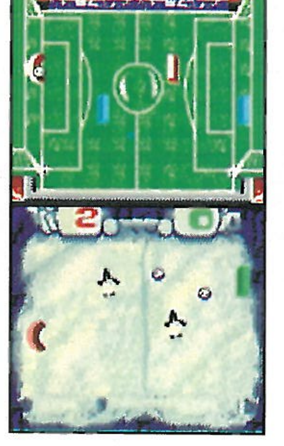
El campeonato es jugar en los cuatro campos... y ya está.



Ahí, ahí, como en la tele de blanco y negro. ¡Qué tiempos!

El soccer es quizás el más desafiante de los 4 campos.

Anti-arrugas



*Para que no parezca vetusto, Pong incluye cosas como **ítems de pegamento o doble pelota...***



Pong

Diversión a lo **fácil**

Para hablar de Pong, quién mejor que el abuelo. Le cedemos la palabra...(venga, habla, sin vergüenza). Pues era un juego con el que mis hermanos y yo nos pasábamos tardes enteras. Era **divertidísimo,** porque movías la ruedecita del mando, y también se movía el palito de la tele. Todo un misterio, sí, como la trinidad, el flogisto... ¡Vale, abuelo, vale! Bueno, chavales, el caso es que, para esta actualización se han incluido **cuatro escenarios** en los que pelotear, entre ellos el clásico "to negro". Y la cosa consiste en eso, en darle a la pelotita y colársela al contrario. ¿Simple? Sí, bastante. Aun **incluyendo ciertas novedades** como obstáculos o ítems que se recogen a pelotazos, cualquiera de los tres niveles de dificultad no es comparable a la destreza que muestra cualquier jugador humano. Pero al abuelo le gusta, ¿verdad? Hombre, claro, es más bonito, suenan cosas y además se deja ganar, no como hacían mis hermanos.



GAME BOY COLOR
HASBRO
ARCADE
8 MEGAS
4 CAMPOS
BATERÍA: NO

Dejando a un lado la poca dificultad, Pong, a pesar de jugable, tampoco ofrece variedad suficiente para animar al jugador.

TOTAL 62



GAME BOY COLOR
HASBRO INTERACTIVE
SIMULADOR AÉREO
8 MEGAS
2 MODOS
BATERÍA: NO

Técnicamente muy mejorable. Tiene el mérito de ser el primer simulador aéreo de GBC. Así que lo recomendamos a los aviadores.

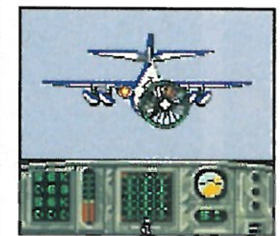
TOTAL 60

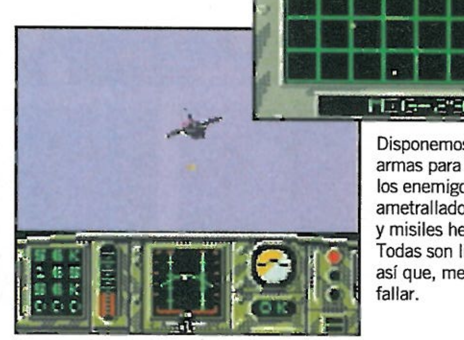




El radar de satélite nos ayudará a no malgastar combustible en busca de los enemigos más cercanos.







Disponemos de tres armas para atacar a los enemigos: una ametralladora, misiles y misiles heatseeker. Todas son limitadas, así que, mejor no fallar.

F-18 Thunder Strike

Aterriza... **si despegas**

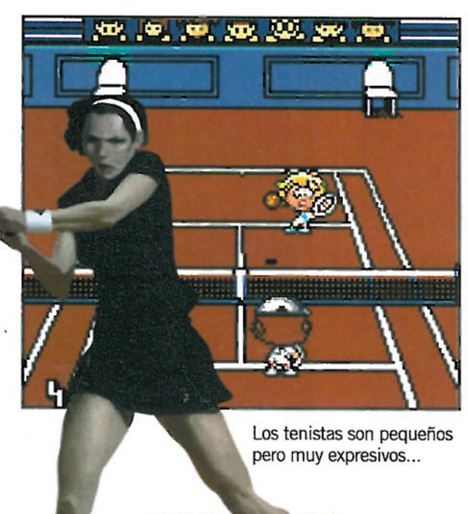
Hasbro nos trae el **primer simulador de combate aéreo** para GBC. Este tipo de juegos, más propios de ordenadores que de consolas, requieren un aprendizaje previo de los controles para poder ser disfrutados. En cualquiera de los dos modos, **simulador o arcade,** debemos utilizar todos los botones y varias combinaciones para manejar el caza en condiciones. No nos vamos a enganchar al juego nada más empezar y, la verdad, difícil está que nos atrape. El apartado gráfico es funcional, pero muy simple; el movimiento del horizonte y los enemigos es brusco... al menos tiene un **buen desarrollo,** pues podemos ocuparnos del despegue, repostar en vuelo, localizar objetivos en el radar de satélite y, una vez cumplida la misión, aterrizar. Si te gustan los simuladores de vuelo, aquí tienes **una nueva experiencia.**

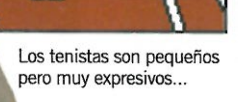


GAME BOY COLOR
VIRGIN-VISUAL IMPACT
TENIS
8 MEGAS
4 TORNEOS
BATERÍA: PASSWORDS

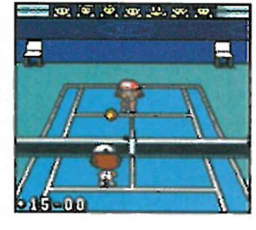
A pesar de su aspecto, es un tenis bastante "real", con golpes de lujo y jugadas largas y divertidas. Además, enseguida atrapa.

TOTAL 91





Los tenistas son pequeños pero muy expresivos...





Los rivales son complicados desde la primera fase. Pero mola eso de que siempre ocupemos la parte inferior de la pista.





Peor que McEnroe son. Cuando pierden (perdemos), ya veis cómo acaban los útiles.

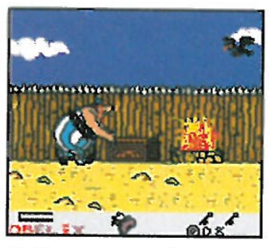
Roland Garros

Triunfando en **París**

Con un título tan seriote, uno parece que vaya a encontrarse con la meca del tenis cuando llega a la tienda. Pero no, el cartucho que hay debajo es más **divertido y juguetón** de lo que imaginas de primeras. Además los protagonistas no son tipos espigados con nombres de verdad, sino **"muñecotes"** –permitidnos la expresión– estilo Mario Tennis que no sólo quedan muy graciosos sino que además se mueven con soltura y pegan unos **raquetazos de aúpa.** Así que no es muy difícil encontrarle el punto de jugabilidad. Sólo tienes que disputar unos partidos, buscar los controles (mantén la dirección mientras realizas la pegada) e ir creciéndote. Y por entretenimiento tampoco va a quedar. Ya el nivel fácil exige "estar en forma", concentrado, y apurar mucho los golpes, porque **el peloteo es constante.** Pasarte con nota los cuatro torneos no es coser y cantar, pero hay regalito si lo consigues: nuevas pistas muy alocadas...



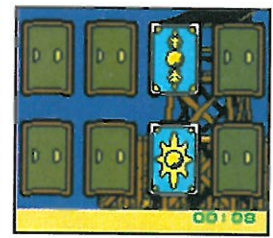
El menú del juego: llave, monedas y letras de bonus.



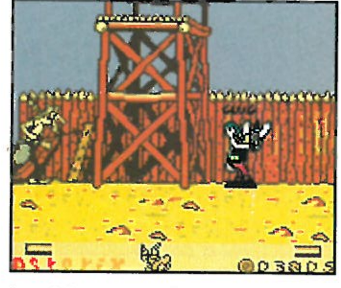
Obélix empuja una caja para evitar la hoguera. Pero su salto...



En la posada, Panoramix vende passwords y barra de energía.



Los minijuegos son sencillotes. Aquí se trata de buscar la pareja.



La pócima mágica regala inmunidad temporal a Astérix, pero a Obélix le sienta a cuerno quemado. Bebe o no piques, según el personaje que controles.

El primer enemigo es fácil de liquidar si sabes lo que hay que hacer. Astérix debe utilizar la pócima para recoger las piedras y devolvérselas a la máquina.



GAME BOY COLOR
INFOGRAMES-REBELLION
PLATAFORMAS-ACCIÓN
8 MEGAS
30 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

Astérix
Galos descontrolados

Astérix emprende la misión más difícil de su carrera: rescatar a Idefix. El perrito anda en manos extrañas dando tumbos por el imperio romano, pero... ¿la misión más difícil? Hombre, yo he visto al galo afrontando objetivos mucho más serios. ¿Dónde está **la dificultad** de su nueva aventura? La respuesta es: **en el sistema de avance.** Resulta que en cada mapeado hay que reunir tres llaves recorriendo tres niveles diferentes para acceder a la cuarta fase, donde espera el enemigo final. **¡¡Y todo lo tienes que hacer con la misma vida!!** Si te matan, a repetir la operación desde el principio (aunque llevaras las tres llaves). Y es muy posible que los romanos acaben con nuestra barra de energía antes de enfrentarnos al jefe...

El galo saca la cabeza

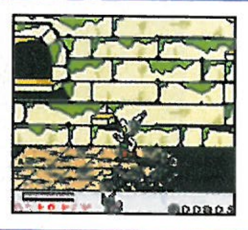
Total, una idea desafortunada que sin embargo tiene su contrapunto. Sí señor, **el desarrollo del juego nos ha "picado".** La combinación plataforma, habilidad, golpetazo y uso del cerebro anima a levantarse, repetir y continuar. Las fases son variadas y no demasiado largas. Y por la parte técnica, hay que alabar la **buenísima puesta en escena** de los dos héroes galos.

Conclusión: **el juego mola y es divertido, pero puede acabar desesperando a cualquiera.** El sistema de avance está pensado con los pies. Pero si aguantas el reto, descubrirás una atractiva aventura, con multitud de diferentes retos. Eso sí, el primero, no agobiarte.

En la variedad está el gusto







*En cada mapa esperan tres tipos de niveles: **plataformas, carrera y minijuegos.** Los de carrera, como veis, pueden ser huyendo de un batallón de soldados o de un suelo que se desmorona. Ah, y no en todos puedes elegir entre los dos héroes. Hay niveles específicos para Astérix u Obélix.*

El Análisis

GRÁFICOS 89

Astérix y Obélix aparecen tal cual son. Bien definidos y perfilados, recién llegados del cómic. Los fondos decaen un poco: simplotes, aunque muy bien coloreados.

MOVIMIENTOS 76

Las animaciones están bien tiradas, pero algunos movimientos resultan imprecisos. En especial los puñetazos.

SONIDO 70



La banda sonora es alegre y un pelín chillona. Pero que no se preocupe el compositor: los efectos son aún más chirriantes.

JUGABILIDAD 67



El sistema de avance lo nubla todo. Además el control es impreciso en ocasiones.

ENTRETENIMIENTO 85

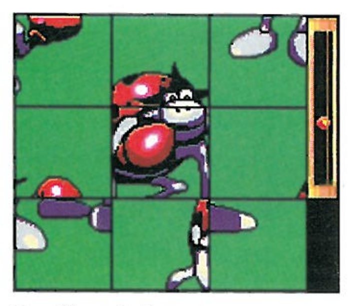


Y aún así, el planteamiento de las fases es atractivo. Y mola jugar con los dos galos, y usar el coco tanto como las manos (rápidas).

TOTAL 79







Sencillos minijuegos nos retan durante las fases y al final de los niveles. Aquí debes resolver el puzzle.

GAME BOY COLOR
THQ-ARGONAUT
PUZZLE
8 MEGAS
4 MUNDOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 80
Mismo planteamiento que el juego: sencillos pero alegres, y con buen uso de la paleta de colores.



MOVIMIENTOS 77
Croc no es un prodigio de soltura, ni destaca especialmente por la cantidad de movimientos. Eso sí, tiene los andares más graciosos del sector.

SONIDO 84
Melodías pegadizas y con ritmo, que entran sin darse cuenta. Bien por los socorridos efectos. Cumplen bien su función.

JUGABILIDAD 78
Cuando tengas que apurar mucho los controles (salto + carrera + golpeo) te acordarás del "tester" que ese día se fue antes de la oficina. El desarrollo es simple, por lo demás.



ENTRETENIMIENTO 81
Pues sí, pero menos de lo que habríamos esperado. Quizá falla en que es demasiado lineal y tarda mucho en ofrecer alicientes.

TOTAL 79



El quid de la cuestión: saltos, saltos y algún ítem que otro.



Croc cambia de color cuando se hace pupita. Ejemplo, con la lava.



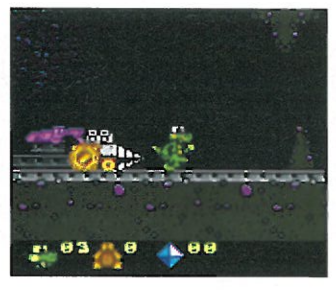
Las cosas rosas son reboteadores que nos hacen saltar más alto.

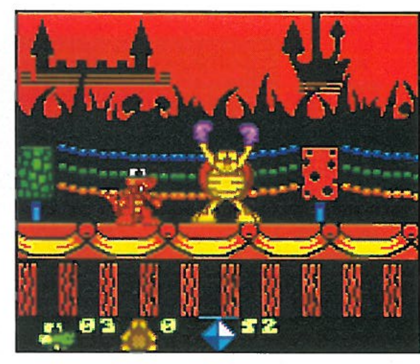


Hombre, una llave. Con ella podremos rescatar a un Gobbo.



Momento telaraña de diamantes. Ojo, también la hay cargada de enemigos.



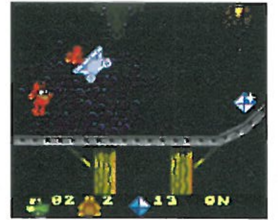


Arriba, corre que te pilla el pincho. A la derecha, hay que zurrar a ese jefe de fase.

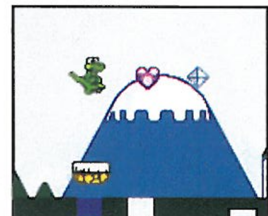
El cocodrilo de THQ se estrena en Game Boy con un plataformas entretenido que podría haber dado algo más de sí.



Los diamantes hacen de barra de energía. Pilla los que puedas.



La fase de la vagoneta pone las cosas algo más emocionantes.



Cambia el escenario, pero no el quid de la cuestión.

Croc

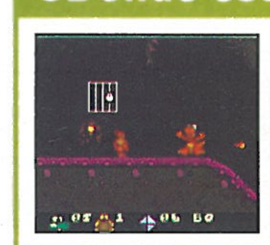
A salto de mata

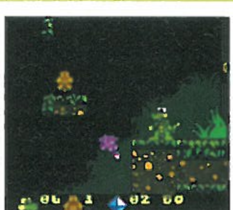
Lo bueno de Croc es que **rezuma simpatía.** Los ojos saltones y el diente que enseña tímidamente nos animan a encariñarnos enseguida con él. Además es un **cocodrilo con pedigrí,** conocido en toda la galaxia y adorado por su legión de fans. Sin embargo, su juego nos ha dejado un poco "pluff". **No, no es malo: es entretenido, sin más.** ¿Y nos parece poco? Pues hombre, para un tipo como Croc...

Mucho lío, pocos desafíos

El desarrollo es simple, va al grano y no ofrece demasiadas complicaciones. El objetivo principal de Croc es encontrar y rescatar a unas criaturas llamadas Gobbos. Por el camino recogemos además piezas de cristal (que hacen de atípica barra de energía) y letras que forman la palabra mágica "bonus". Croc dispone de movimientos básicos: correr, saltar y golpear con la cola, pero a veces no los conjunta bien. Lo peor es intentar el salto en plena carrera: muy gracioso pero poco práctico. Aún salvando el escollo del control, no encontrarás en Croc el juego de plataformas soñado. No tiene el ritmo de los grandes, y aunque ofrece algunas situaciones "rompedoras" (la fase de la vagoneta es rápida y difícil), la mecánica es poco desafiante y algo monótona. Eso sí, el lagarto es encantador y seguro que encuentra entre **los más pequeños de la casa** a sus mejores fans.

¿Dónde están los Gobbos?

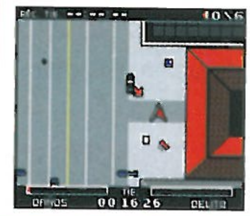
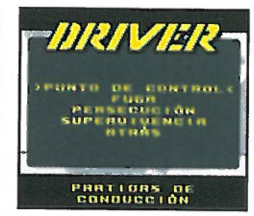


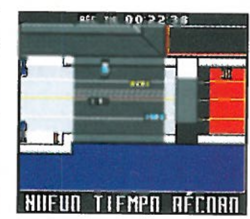


*Ocultos en el **extenso mapeado** del juego, sobre una plataforma lejana, o prisioneros en una pequeña jaula que nos obliga a **encontrar una llave.** Sí, está cerca...*



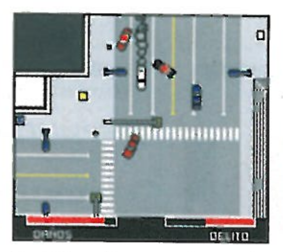
Y encima, los mini-retos

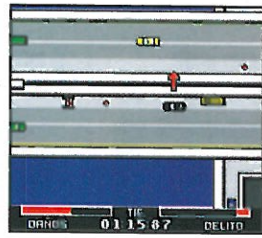





Un descanso en la partida no significa dejar de jugar. Siempre puedes intentar completar uno de los ***cuatro tipos de mini-retos*** *que te ofrece el cartucho. Tienes las tres ciudades, los seis coches, y muchos récords por mejorar.*


Los derrapes son una constante, tanto en curvas como esquivando.


También existe un modo para dar una vuelta y conocer la ciudad.


Si te siguen, circula en sentido contrario, busca callejones, ¡algo!



Los malos también tienen corazón, aquí toca ir al hospital.



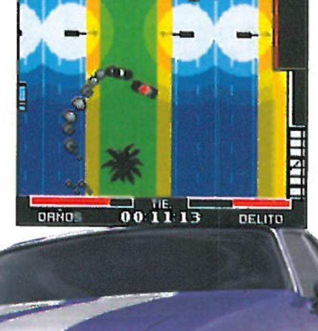
El socorrido mapa es un elemento importante. Debes llegar al punto marcado por la ruta más corta, para ahorrar tiempo. Verás cómo llegas a aprenderte la ruta ideal de cada misión.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES-GTI
ARCADE-VELOCIDAD
8 MEGAS
15 MISIONES
BATERÍA: PASSWORDS



La barra de daños es la que determina cuándo acaba la partida. Si sube a tope, sé educado con los policías, a lo mejor te rebajan la condena...


Aquí andamos, recogiendo a unos compañeros atracadores...





información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

Driver

¡No frenes, que es peor!

Normalmente, los juegos de conducción tienen circuitos, vehículos oponentes, campeonatos, curvas difíciles... nada, nada, olvidados de todo eso porque **Driver es totalmente diferente.** De primeras, no corremos para competir, sino para **hacer el gamberro** (somos mafiosos). El circuito es una ciudad entera, todas las curvas son de 90 grados, y hay tráfico, muchos turismos, y algunos coches de ... ¡glups!

¡Policía, arriba las... ruedas!

"¡Sí señor, arriba!, ¡qué gran invento!" es lo que tendríais que decir jugando a Driver. Porque hay que ser picaruelo para cumplir las misiones que los mafiosos nos van proponiendo. Pueden consistir en romper algo, recoger a alguien (también muy mafioso), seguir a un coche, escapar de una encerrona... y todo esto eligiendo el itinerario entre el maremagnum de **calles de Miami, L.A. o New York** (cada cinco misiones cambiamos de escenario). Si no hacemos mucho el burro por el camino (nos dejamos de embestir a otros coches y eso), la barra de delito no subirá, y podemos hasta dar los buenos días a los coches de policía, pero como la armemos... ahí es cuando el juego se destapa: **todos los coches de policía van a por nosotros** (a chocar), el tráfico se ralentiza a tu paso pudiendo taponar posibles rutas de escape, tienes que esquivarlo todo, acelerar a tope, y llegar como sea al punto marcado en el mapa antes de que tu coche "casque" o expire el límite de tiempo. Un placer enorme que hace que esta **conversión sea tan original y excitante** como su papá para 32 bits, a pesar de la limitación técnica.

El Análisis

GRÁFICOS **87**
La vista cenital no permite un despliegue espectacular, y aún así se consigue una clara distinción de elementos y gran ambientación.

MOVIMIENTOS **93**
La velocidad conseguida es muy alta, sin mostrar en momento alguno problema con el scroll o el manejo de sprites. Ejemplar.

SONIDO **83**
Las animosas melodías quedan en un segundo plano; acaparan la atención auditiva los efectos de sirenas, frenazos y derrapes.

JUGABILIDAD **90**
Acelera, mira el mapa, y planea tus próximos giros... si te deja la poli. Engancha como el malo de Peter Pan, aunque a veces frustre.



ENTRETENIMIENTO **92**
Es original en planteamiento y, aunque hubiéramos deseado mayor número de misiones, los mini-retos aumentan mucho su duración.



TOTAL **91**

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Perfect Dark ha irrumpido con fuerza en los charts americanos • Seguro que también arrasa en las listas nacionales • Pokémon Stadium continúa en lo más alto de los tops europeos • **Konami tira los precios de algunos de sus cartuchos y se adueña de las listas de ventas** • ¡Hybrid Heaven no se te puede escapar!

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. PERFECT DARK
Nintendo
2. POKÉMON STADIUM
Nintendo
3. DONKEY KONG 64
Nintendo
4. LEGEND OF ZELDA
Nintendo
5. RIDGE RACER 64
Nintendo
6. RESIDENT EVIL 2
Capcom
7. JET FORCE GEMINI
Nintendo
8. TONY HAWK
Activision
9. SUPER SMASH BROS
Nintendo
10. RAYMAN 2
Ubi Soft
11. QUAKE II
Activision
12. STAR WARS RACER
Nintendo
13. BANJO-KAZOOIE
Nintendo



14. OPERATION WINBACK
Koei
Es la sorpresa del verano. Un juego muy atractivo, con estrategia, acción, y una parte técnica que nos ha dejado atónitos.

15. ROADSTERS
Titus
16. WORLD DRIVER
Midway
17. GOLDENEYE 007
Nintendo
18. F-1 WGP II
Nintendo
19. TARZAN
Activision




20. TAZ EXPRESS
Infogrames

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. POKéMON AMARILLO
Nintendo
2. POKéMON ROJO/AZUL
Nintendo
3. TOMB RAIDER
THQ
4. WARIOLAND 3
Nintendo
5. SUPER MARIO BROS
Nintendo
6. ZELDA DX
Nintendo
7. MICKEY'S RACING
Nintendo



8. DRIVER
Infogrames
9. RAYMAN
Ubi Soft
10. MARTIAN ALERT
Infogrames
11. STREET FIGHTER
Capcom
12. TRACK&FIELD
Konami



13. ROLAND GARROS
Virgin
14. DRAGON WARRIOR
Eidos
15. CONKER'S POCKET
Nintendo
16. UEFA 2000
Infogrames
17. ODDWORLD ADV.
Infogrames
18. BARÇA TOTAL
Ubi Soft
19. TARZAN
Activision
20. WARIOLAND 2
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON STADIUM
Nintendo
2. PERFECT DARK
Nintendo
3. DONKEY KONG 64
Konami
4. SUPER SMASH BROS
Nintendo
5. RIDGE RACER 64
Nintendo
6. JET FORCE GEMINI
Nintendo
7. TUROK: RAGE WARS
Acclaim
8. TARZAN
Activision
9. RAYMAN 2
Ubi Soft
10. F-1 WGP
Nintendo
Dicen que no ha habido juego de F-1 tan bueno. Y dicen que muchos ya se han dado cuenta...

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON AMARILLO
Nintendo
2. POKéMON AZUL
Nintendo
3. POKéMON ROJO
Nintendo
4. METAL GEAR SOLID
Konami
5. SUPER MARIO BROS
Nintendo
6. WARIOLAND 3
Nintendo
7. RAYMAN
Ubi Soft
8. TOY STORY 2
THQ



9. ASTÉRIX
Infogrames
10. MARTIAN ALERT
Infogrames

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. PERFECT DARK
Nintendo
2. TONY HAWK
Activision



3. POKéMON STADIUM
Nintendo
El rey de reyes se resiste a dejar el podium de los más vendidos. Este mes ocupa el tercer lugar de esta popular tienda americana, y apostamos a que permanecerá en el podio durante todo el año.

4. LEGEND OF ZELDA
Nintendo
5. DONKEY KONG 64
Nintendo
6. STAR WARS RACER
Nintendo
7. EXCITEBIKE 64
Nintendo
8. GAUNTLET LEGENDS
Midway
9. A.S. BASEBALL 2001
Acclaim
10. SUPER SMASH BROS
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM

1. POKéMON AMARILLO
Nintendo
2. MS. PACMAN S.C.E.
Namco
3. POKéMON AZUL
Nintendo
4. POKéMON ROJO
Nintendo
5. POKéMON PINBALL
Nintendo
6. MARIO GOLF
Nintendo
7. METAL GEAR SOLID
Konami
8. FIFA 2000
THQ
9. HARVEST MOON
Natsume
10. SURVIVAL KIDS
Konami

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. POKéMON STADIUM
Nintendo
2. TUROK RAGE WARS
Acclaim




3. TRACK & FIELD
Konami
Los "Summer Games" de Konami convencen a los ingleses, que lo sitúan en puestos de privilegio. Se lo merece, sin duda. Es todo un juegazo queprονto podría llegar a número 1.

4. LEGEND OF ZELDA
Nintendo
5. STAR WARS RACER
Nintendo
6. SUPER MARIO 64
Nintendo
7. F-ZERO X
Nintendo
8. GOLDENEYE 007
Nintendo
9. F-1 WGP 2
Nintendo
10. 1080 SNOWBOARDING
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN UK SEGÚN CTW

1. POKéMON ROJO
Nintendo
2. POKéMON AZUL
Nintendo
3. SUPER MARIO BROS
Nintendo
4. MARTIAN ALERT
Infogrames
5. WARIOLAND 3
Nintendo
6. RUGRATS
THQ
7. WRESTLEMANIA 2000
THQ
8. RAYMAN
Ubi Soft
9. METAL GEAR SOLID
Konami
10. STAR WARS RACER
Nintendo

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. PERFECT DARK
Nintendo
2. DONKEY KONG 64
Nintendo
3. JET FORCE GEMINI
Nintendo
4. TOP GEAR RALLY 2
Kemco
5. RAYMAN 2
Ubi Soft

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. PERFECT DARK
Nintendo
2. LEGEND OF ZELDA
Nintendo
3. POKéMON STADIUM
Nintendo
4. TRACK & FIELD
Konami
5. TONY HAWK
Activision

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. ISS64
Konami/2.990 Pta
2. RE-VOLT
Acclaim/3.990 Pta



3. HYBRID HEAVEN
Konami/4.490 Pta
4. MICROMACHINES 64
Codemasters/4.990 Pta
5. ISS98
Konami/3.990 Pta
6. GOEMON 2
Konami/4.490 Pta
7. STARSHOT
Infogrames/4.990 Pta
8. NBA PRO 99
Konami/4.490 Pta
9. DOOM 64
Midway/3.690 Pta
10. ROCKET
Ubi Soft/5.990 Pta

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64
ORDENADOS MES A MES

1. TUROK 3
Acclaim/Agosto
2. POKéMON SNAP
Nintendo/Septiembre
3. BANJO-TOOIE
Nintendo/Noviembre
4. ZELDA: MAJORA'S MASK
Nintendo/Noviembre
5. THE WORLD IS NOT ENOUGH
EA/Diciembre

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. SYDNEY 2000
Eidos/Agosto
2. PERFECT DARK
Nintendo/Septiembre
Un pelín se ha retrasado el próximo "juego más esperado" de Rare. Pero nada, hasta el 1 de septiembre, si es que no hay cambios.
3. POKéMON PINBALL
Nintendo/Octubre
4. DONKEY KONG COUNTRY
Nintendo/Noviembre
5. POKéMON TRADING
Nintendo/Diciembre

LOS 5 MEJORES MULTIPLAYER
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. PERFECT DARK
Nintendo
2. POKéMON STADIUM
Nintendo
3. TRACK&FIELD
Konami
4. TUROK:RAGE WARS
Acclaim
5. RIDGE RACER 64
Nintendo

LOS 5 + DESEADOS DE DOLPHIN
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. ZELDA
Nintendo
2. MARIO
Nintendo
3. SAFFIRE
Saffire
4. RESIDENT EVIL 0
Capcom
5. V.I.P.
Ubi Soft

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

PERFECT DARK

Está a punto de comenzar la misión de su vida. Joanna Dark, agente secreto, va a infiltrarse en el edificio de Datadyne donde todo hace indicar que se está cociendo una conspiración de aúpa. Pero no te preocupes, aunque ahí fuera todo parece muy oscuro, nuestra guía va a aportar algo de luz a tus pasos.

Página 64

Toy Story 2

Buzz, deja ya de abrazarte con Woody que la audiencia va a pensar otra cosa. Sí, ya sabemos que estás muy contento, pero una cosa es una cosa y otra es que os vean tan acaramelados y, en fin, que colorín colorado.



Página 36

Pokémon

¿No querías guía de Pokémon? Pues toma, otras veinte páginas llenas de trucos, claves y pistas para ser el mejor entrenador de Pokémon. Si no quieres que Pikachu se enfade contigo, no te lo pierdas...

Página 40



Ridge Racer

La conducción es cosa tuya, pero con lo de los coches te podemos echar una manita. Precisamente en esta guía práctica te vamos a contar con qué vehículo afrontar cada circuito, y con cuál participar en el modo Attack.

Página 62

EL TRUCO DEL MES



PERFECT DARK

Primeros trucos para ayudar a Joanna a salir del atolladero

TRUCOS	MISIÓN	DIFICULTAD	TIEMPO EXIGIDO
Invencible	Area 51 Escape	Agente	3:50
Modo DK	3.1 Chicago	Cualquiera	Finalizar la fase
Joanna Pequeña	Edificio G5	Cualquiera	Finalizar la fase
Eres Elvis	Area 51 Rescate	Perfecto	7:00
Cámara lenta	1.2 Laboratorio Data Investigación	Cualquiera	Finalizar la fase
Super Escudo	7. Carrington I.	Agente	1:12
Sin recargas	5.1 Base Aérea	Especial	2:59
Todas las armas	9.0 Ruinas Skedar	Perfecto	4:07 (o inserta el juego GameBoy en el Transfer)
Todos pequeños	4.1 Area 51 Infiltración	Cualquiera	Finalizar la fase

Como siempre, Nintendo Acción golpea primero. Aquí tienes los trucos que te harán disfrutar aún más de este genial shooter. Ya sabes, a Rare le gustan los desafíos y te reta a que consigas estos tiempos en las fases que ves arriba para optar a cheat. Ya vendrán las combinaciones mágicas...

Otros trucos...

TONY HAWK

Si ya te lo pasas pipa con este juego de skate, espera a introducir estos trucos y ¡sabrás lo que es bueno! Pausa el juego durante una partida y, con L presionado, pulsa **C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-abajo, Arriba, Derecha, Izquierda.** Sal del juego, selecciona un nuevo skater y en el lugar que ocupaba Dick estará ahora Private Carrera, una jovenzuela genial.

CYBERTIGER

Introduce estos passwords en la pantalla correspondiente y obtendrás: **Ufo** (jugar con un marciano), **Tigerrrr** (jugar con un tigre, de los de Bengala), **Retro** (jugar con Starr).

ARMORINES GBC

Es simple hasta decir basta. En la pantalla de passwords escribes **ocho veces B.** Conseguirás desbloquear todos los niveles del juego y elegir arma. Si aún así no acabas con los bichos...

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

TOY STORY 2

3ª PARTE y FINAL

Tendréis que buscar herraduras, luchar contra rivales durísimos, localizar maletas, infiltraros en el aeropuerto... Sí, es el final, pero vais a sufrir.

Al's Penthouse — Fase 11

Ya estás en el piso de Al. Tu primera misión es **encontrar 5 herraduras** para el pony en un tiempo determinado. La primera está a la izquierda de la salida y el resto en el saloncito [1]. En el mismo saloncito debes escalar hasta alcanzar unas lámparas que utilizarás para darte impulso y llegar a la plataforma donde se encuentra **el primero de los critters** que debes buscar [2]. ¿Estás en forma? Pues a probar.

Una vez lo tengas en tu poder, regresa al saloncito. Verás un **estante con un candado.** Destrúyelo y se te abrirá el camino al **cuarto de baño.** Dentro de la bañera está el cerdito. Además de a Hamm, puedes ver varios botones que debes **presionar para subir el nivel del agua** de la habitación y así puedas alcanzar la parte más alta del cuarto [3].

En la parte superior hay un **botón rojo.** Púlsalo para eliminar un cañón que te está haciendo la vida imposible. Este obstáculo se repite en todas las habitaciones de este nivel. Por ultimo, recoge el segundo de los critters.

Ahora **busca la cocina:** está al lado de Dino, muy facilita de encontrar. Dispara al candado de la nevera para abrirla [4], súbete en la plataforma más alta y salta a la mesa donde está **JESSE**. Desde esta posición vuelve a subir para recoger el tercer critter. Sal de la cocina y dirígete al pasillo, donde verás una caja. Empújala por el rail hasta llegar a la **TROPHY ROOM.** La reconocerás porque en la entrada hay una **figura de cartón de Woody**. Bien, pues en esta habitación está el cuarto critter: sólo debes subir para recogerlo. A continuación sigue tu camino, que va a parar contra **Gunslinger,** ni más ni menos. [5] Este **terrible vaquero, de disparo rápido,** no es muy difícil de esquivar, y si además utilizas el láser verde este duelo te durará un suspiro.

Ya sólo queda la **sala de trenes,** donde encontrarás al quinto critter y obtendrás otro token. Pero antes, cuando salgas de la **TROPHY ROOM,** debes volver a empujar la caja que está en mitad del pasillo para llevarla a la sala de los trenes [6]. En esta sala tienes que parar el tren. **Pulsa los tres botones amarillos** que están a lo largo de la vía y luego utiliza la caja que está al final. Se detendrá rápidamente.


5

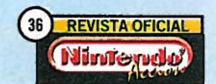

1


2


3


4


6



The Evil Emperor Zurg

Fase 12

El enemigo más feroz de Buzz se ha interpuesto en su camino y no parará hasta detener a nuestro héroe. No queda más remedio que acabar con él si queremos rescatar a Woody, que por cierto cada vez está más cerca.

El **emperador** es bastante duro de pelar [1], pero nosotros te vamos a dar las pistas necesarias para que no te cueste tanto. En primer lugar debes tratar de estar cerca de él para **evitar que te golpeen sus bolas amarillas.** A continuación, utiliza el **remolino** para



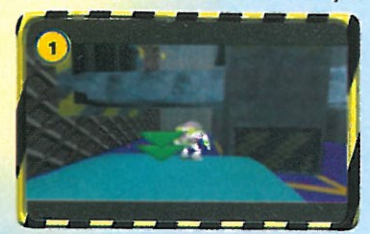
golpearle [2]. Recuerda que debes mantener presionado el botón C-abajo hasta que la barra de carga llegue al máximo. El remolino te será muy útil para **rechazar las bolas verdes** que te lance, porque te perseguirán.

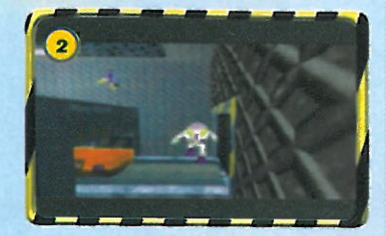


Airport Infiltration

Fase 13

Te situamos. Ahora te encuentras en el aeropuerto, y más en concreto en la **sala de rayos X.** Lo primero es subirte en la **cinta transportadora de maletas,** utilizando ésta de color verde que ves en la imagen [1]. Una vez hecho esto, utiliza varias barras fijas





para saltar de una maleta a otra hasta que alcances la que te lleva a otra sala [2]. Pero antes de pasar de habitación, salta encima de una de las maletas verdes para alcanzar la parte más alta del aparato de rayos X.

Bien, regresa al principio y recoge al **primero de los cinco pasajeros** que debes localizar. Con la figurita en tu poder, vuelve sobre tus pasos y entra a la nueva sala. En primer lugar debes subir por las **cintas de rayos X hasta encontrar al segundo pasajero.** Salta



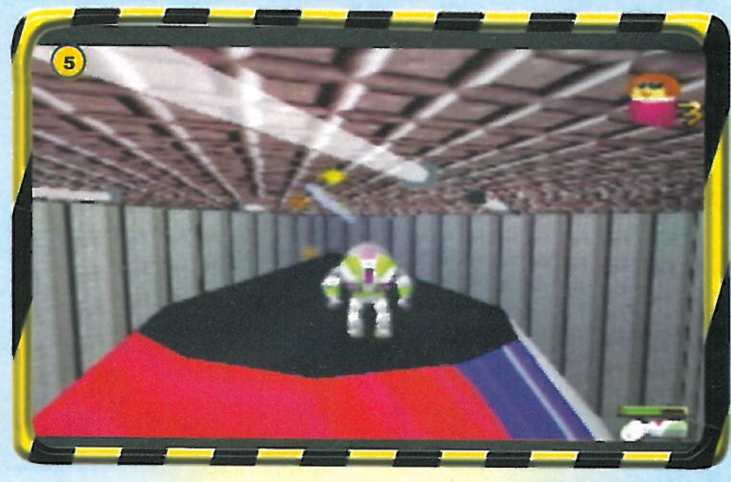
al suelo de esa habitación y **busca a un forzudo,** que te encargará una prueba para conseguir el **primer token.** Consiste en recuperarle 5 pesas en 50 segundos. [3] La dificultad de esta prueba radica en que dos de estas pesas se encuentran en dos nuevas habitaciones, así que busca una pequeña puerta en cada extremo.

Con el token en tu poder vete a la habitación de la pila de maletas donde está **Mr.Potato.** No puede hablar porque **le falta la boca.** Debes encontrarla encima de un gran avión, en otra de las habitaciones. Cuando te hagas con ella, Mr.Potato te regalará el último de los gadgets de Buzz. Las **"huver boots".** En ese momento puedes salir del nivel y retornar a **Al's Toy Barn** para conseguir el token de los pollitos. Pero si decides continuar jugando en este nivel, tendrás la oportunidad de utilizar este nuevo gadget [4] para escalar por las pila de maletas y alcanzar una cinta donde está el **Prospector.**

El susodicho (Prospector) tiene muy malas pulgas. Su rutina de ataque se repite constantemente: **golpea el suelo con su pico, y sale un rayo** a ras de suelo directo hacia ti. Tus disparos no le hacen nada, por lo que de nuevo deberás utilizar el **remolino.**

Tras eliminar al Prospector y conseguir el correspondiente token, deberás seguir subiendo para encontrar el tercer pasajero. Ahora vuelve a la estancia donde hay un gran avión, porque allí se encuentran los dos que te faltan. Además, en lo más alto del avión descansa el **quinto token.** Utiliza las "huver" [5].





Tarmac Trouble

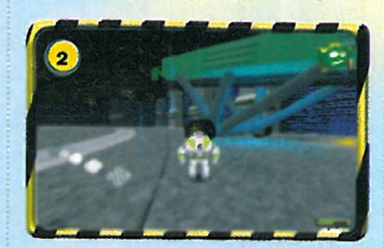
Fase 14

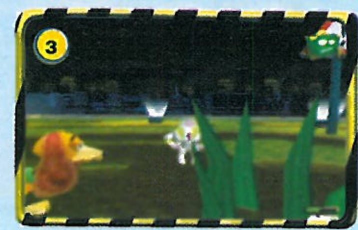
El final se acerca. Ahora nos encontramos en las pistas del aeropuerto. Tu primera misión es recuperar **5 maletas** que se han extraviado por la pista. A continuación debes buscar a dino. Habla con él y dirígete a una rama que a su vez te lleva a una liana. Agárrate fuerte y alcanza esta plataforma donde debes resolver un puzzle para obtener el primer token. Pisa los botones para encender todas las luces y hacer bajar el helicóptero 1. Con el token en tu poder sigue camino hasta encontrar una **estructura verde.** Utiliza los hierros para subir y recoge la primera maleta 2.

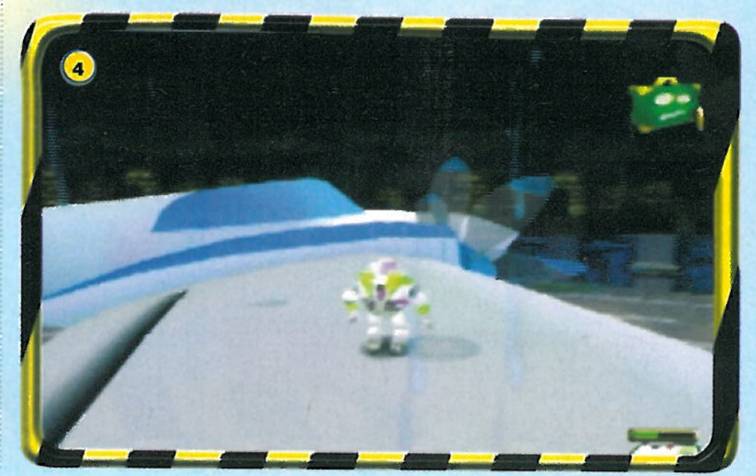
Ahora dirígete al centro de la pista donde está el perro 3. Te propone un nuevo reto para conseguir el segundo token. Consiste en seguir el camino hasta llegar al final, donde está el token, sin tocar los bordes, ni saltar, en un tiempo de 45 segundos.

Consigue el token y vuelve al centro; sube por el mástil y **salta al avión** que está dando vueltas por la pista. Encima se encuentra la segunda maleta 4. Ahora debes saltar a las diversas plataformas que hay en la pista para encontrar al cerdito y coger el resto de maletas.









Prospector Showdown

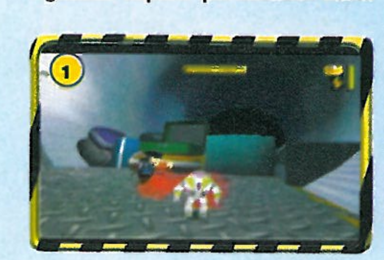
Fase 15

Ya llueve menos. Sólo queda el enfrentamiento final para reencontrarnos con Woody. Y desde luego no estarás pensando que va ser fácil. De momento que sepas que **son tres contra uno:** Mr. Prospector, Mr. Pistolero y Mr. Forzudo, que no veas como se pone cuando anda de mala uva.

Bien, **cada uno de los tres tiene su propio ataque** 1. Tanto el Prospector como el pistolero suelen ir en avanzadilla, mientras el forzudo espera atrás, guardándoles las espaldas.

La **onda azul** que ves en esta imagen ha sido lanzada por el forzudo 2. Es el ataque más peligroso de todos, por lo que te recomendamos que el forzudo sea tu primer objetivo.

La técnica que debes seguir es la siguiente: **espera que avancen hacia ti, tanto el Prospector como el pistolero** 3; cuando estén cerca, sortéalos y dirígete al forzudo con el remolino. Tras eliminarlo, sólo te queda esquivar los disparos de los otros dos forajidos mientras los golpeas, otra vez, con el remolino. ¡Hola, Woody!









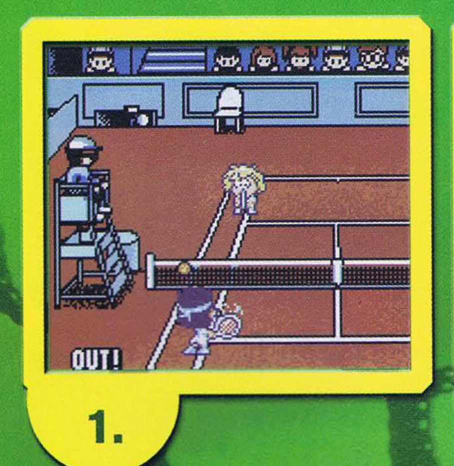


CONCURSO

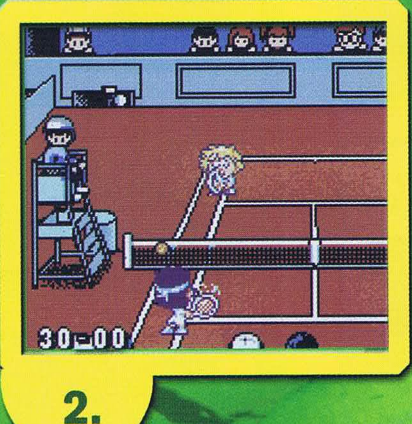
ROLAND GARROS

¿Te gustaría jugar los mejores torneos de tenis? Nintendo Acción y Virgin te brindan la oportunidad de hacerlo... en tu Game Boy Color.

¡Encuentra las **7 diferencias** y podrás **ganar** uno de los **20 ROLAND GARROS que regalamos!**

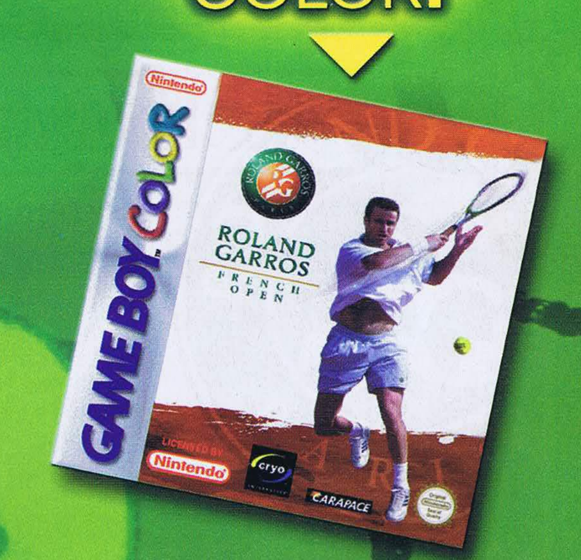


1.



2.

¡REGALAMOS 20 ROLAND GARROS PARA GAME BOY COLOR!



¡Agudiza tu vista y **llévate** este **divertidísimo juego** de tenis!





Virgin INTERactive

BASES DEL CONCURSO

•1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre "ROLAND GARROS".

•2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un cartucho de Roland Garros para Game Boy Color.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

•3. Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre el 28 de Julio y el 30 de Agosto de 2000.

•4. La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Nintendo Accion.

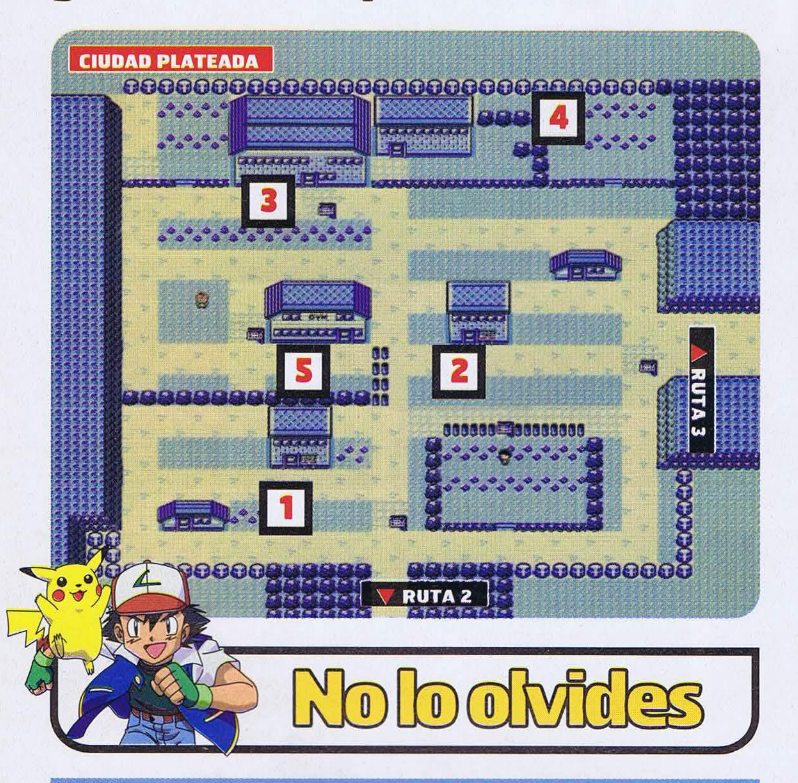
•5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

•6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.



Ciudad Plateada

¡Es la hora de tu primera batalla con un jefe! No seas gallina, o no podrás continuar tu aventura.



No lo olvides

1 Centro Pokémon



Ten siempre presente que el primer Líder de Pokémon, Brock, usa temibles criaturas de N 14, y duras como piedras.

Eleva el nivel de tus Pokémon en el Bosque Verde, y cura sus daños en este simpático Centro. Hará que el juego sea bastante más fácil y te sacará de más de un apuro.

2 Tienda

Después de derrotar a esos tontos Entrenadores del Bosque Verde, seguro que tendrás mucho dinero para gastar.

Antes de enfrentarte al Líder, Brock, hazte con unas pocas Pociones para curar a tu escuadra en plena batalla.



Lista de precios

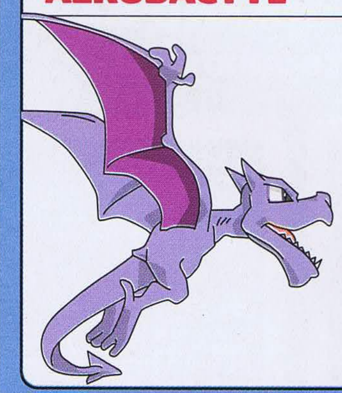
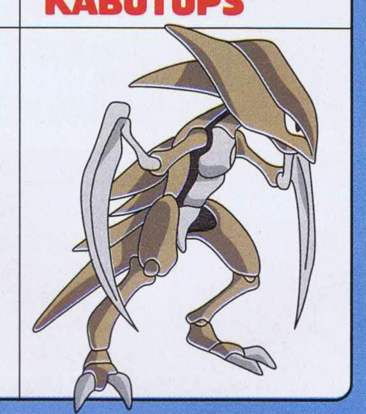
Poké Ball	200	Antiquemar	250
Poción	300	Despertar	200
Cuerda Huída	550	Antiparalizar	200
Antídoto	100	–	–

3 Museo de Ciencia

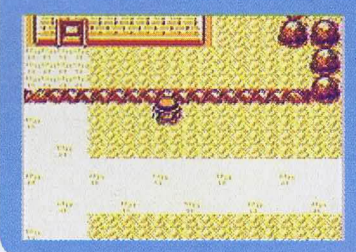


Cuesta 50 créditos entrar y no se consigue nada útil, pero un Poké-maníaco no querría perderse una visita al Museo de Ciencia.

Puedes ver los esqueletos de un Aerodactyl y un Kabutops. Quizás encuentres a estos Pokémon más adelante (y aquí debajo)...

AERODACTYL	KABUTOPS
	

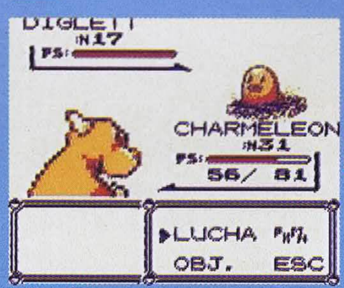
4 Corta hasta encontrarlo



Cuando vuelvas a Ciudad Plateada con la habilidad Corte, asegúrate de encontrar el laboratorio secreto del Museo de Ciencia.

Aquí te será entregado el Ámbar Viejo, que contiene un Pokémon fosilizado. ¿Que si hay alguna manera de devolverlo a la vida? Tendrás que esperar, pero...¡ya verás!

5 Gimnasio



Antes de encararte con Brock, tendrás que librar una batalla contra un Entrenador Junior.

Tiene un violento Diglett de N 11 (letal contra Pikachu) y un Sandshrew, también de N 11. Cuando hayas eliminado al Entrenador Junior, vuelve al Centro Pokémon para curar a tus Pokémon antes de la temible batalla contra Brock que te espera en la siguiente página.

Pokétruco

Aprovecha a los Entrenadores Junior de cada gimnasio como entrenamiento para la gran batalla, ya que usan Pokémon similares a los del Líder.

Si eliminas a los Entrenadores Junior sin despeinarte, harás polvo al Líder del Gimnasio. ¡A por ellos!



Líder Pokémon #1

Brock es el primer Líder que encontrarás. Como todos los Líderes, permanece en un gimnasio todo el tiempo entrenando a sus Pokémon.

En la serie de TV, Brock se une a Ash en su aventura después de que ambos mantengan un violento duelo de Pokémon.

Pero no querrá hacer amigos en la aventura de Game Boy, así que limítate a dejar sus Pokémon hechos pedacitos.

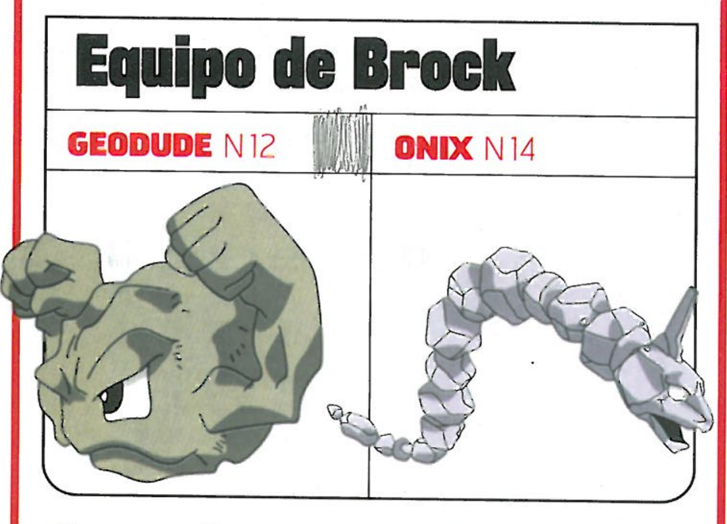


Brock

Olvídate de los pequeñajos Pokémon salvajes a los que te has enfrentado antes de esta batalla... ¡Los guerreros de Brock son de pura roca!

Equipo de Brock

GEODUDE N12 | **ONIX** N14



Consejos para Brock

Usa Pokémon de Tipo Agua o Planta para atacar a estas bestias de roca. Si eliges a Charmander al principio del juego, será una larga batalla, así que lleva un Pokémon Bicho como refuerzo.

Premios Brock

MEDALLA ROCA

Potencia el ataque de todos tus Pokémon, y permite usar Destello en cualquier parte.

MT 34, VENGANZA

Tu Pokémon fallará 2 ó 3 turnos, después atacará e inflingirá al rival el doble del daño recibido.

#011 METAPOD

Metapod endurece su concha para protegerse del peligro. Sin embargo, un gran impacto puede romperla y hacerle salir.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	●

EVOLUCIÓN: **Caterpie** ▶ **Metapod** (Nv 7) ▶ **Butterfree** (Nv 10)

#012 BUTTERFREE

Las alas de Butterfree están cubiertas con polvo venenoso que las hace impermeables. Esto le permite volar bajo la lluvia.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
Nv 12	Confusión	Psíquico
Nv 15	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 17	Somnífero	Planta
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 26	Remolino	Normal
Nv 32	Psico-Rayo	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Volador		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	●

EVOLUCIÓN: **Caterpie** ▶ **Metapod** (Nv 7) ▶ **Butterfree** (Nv 10)

#013 WEEDLE

Cuidado con la afilada púa de la cabeza de Weedle. Este Pokémon se esconde en hierbas y arbustos donde se alimenta de hojas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven.	Veneno
–	Disparo Demora	Bicho
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Veneno		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	–

EVOLUCIÓN: **Weedle** ▶ **Kakuna** (Nv 7) ▶ **Beedrill** (Nv 10)

#014 KAKUNA

Los movimientos de Kakuna son muy limitados. Cuando está en peligro, puede sacar su aguijón y envenenar al enemigo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Veneno		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	–

EVOLUCIÓN: **Weedle** ▶ **Kakuna** (Nv 7) ▶ **Beedrill** (Nv 10)

Ruta 3

Después de derrotar a Brock tendrás ganas de luchar, así que prepárate para más Entrenadores.

No lo olvides

Trucos Entrenador

Hay ocho Entrenadores en la Ruta 3. Encontrarás Cazabichos, además de Jóvenes y Chicas con nuevos Pokémon.

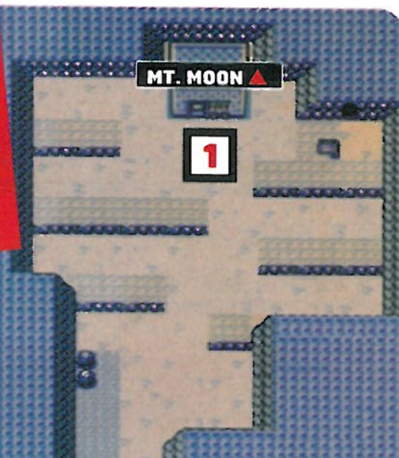
Todos sus Pokémon están entre el Nivel 9 y 14, así que vuelve a Ciudad Plateada para curarte después de cada segunda batalla.

No malgastes tu dinero usando Pociones. Necesitarás el dinero para las Poké Balls con las que capturarás nuevas criaturas en Mt. Moon.

Pokétruco

¡La alegría de los coleccionistas! La Ruta 3 es el único lugar donde podrás conseguir capturar un Jigglypuff. ¿Ya tienes Poké Balls...?

Como Pikachu en Bosque Verde, estas bellezas de Pokémon son rarísimos, pero se pueden cazar con facilidad si tienes algo de paciencia.





1 Mágica Magikarp



Visita el Centro Pokémon fuera de Mt. Moon y encontrarás un caballero que vende su Magikarp por nada menos que 500 créditos.

¡No lo compreeeees! Los Magikarp se capturan gratis y fácilmente si tienes una Caña. No te dejes timar por este tío caradura.

BONUS MALUS

En Internet circulan rumores sobre un Pokémon secreto, escondido en el cartucho.

¡Todas estas historias son perfectas tonterías! Busca estos malintencionados rumores, repartidos por la guía, e informa a tus amigos de que son mentiras.

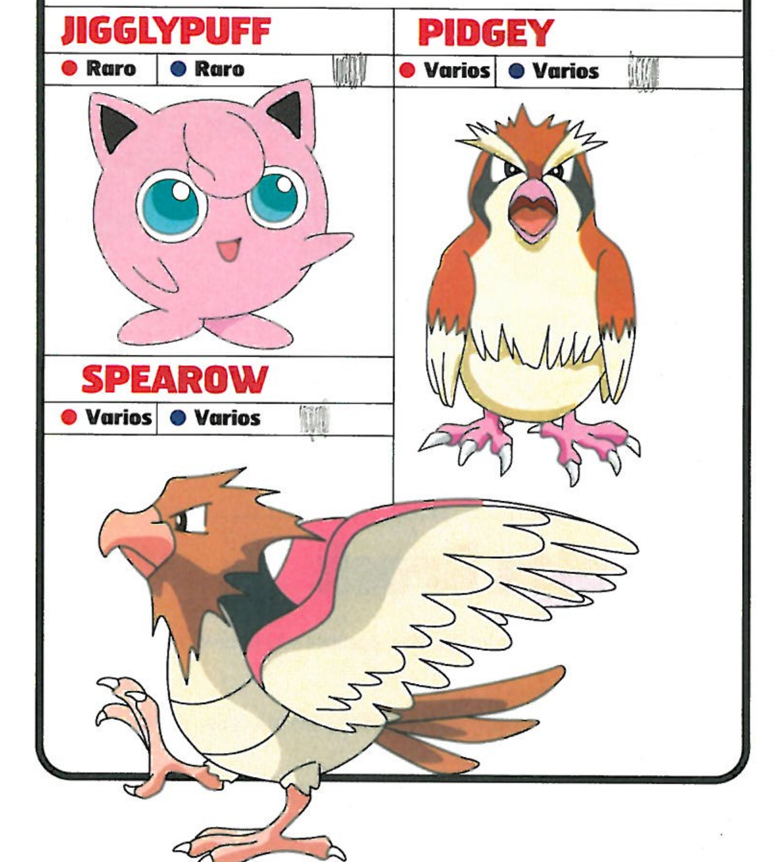
Pokémon Secreto Flareth

¿Un Pokémon de Fuego secreto? ¡Bobadas! En teoría, deberías Surfear por la Mazmorra Rara hasta encontrar una nota.

A continuación, tendrías que visitar a los negociantes de Pokémon de Isla Canela, y hablarles 100 veces. ¡NO TE DARÁN un Flareth!



¡Hazte con todos!





Usando las Piedras Elementales

Las Piedras Elementales se pueden conseguir explorando, o comprándolas en Ciudad Azulona.

Las Piedras Lunares no se pueden comprar, pero mira en nuestra lista de abajo para saber dónde se esconden.

Usar las Piedras Elementales en ciertos Pokémon hará que éstos evolucionen a otra criatura. Muchos de ellos, en realidad...

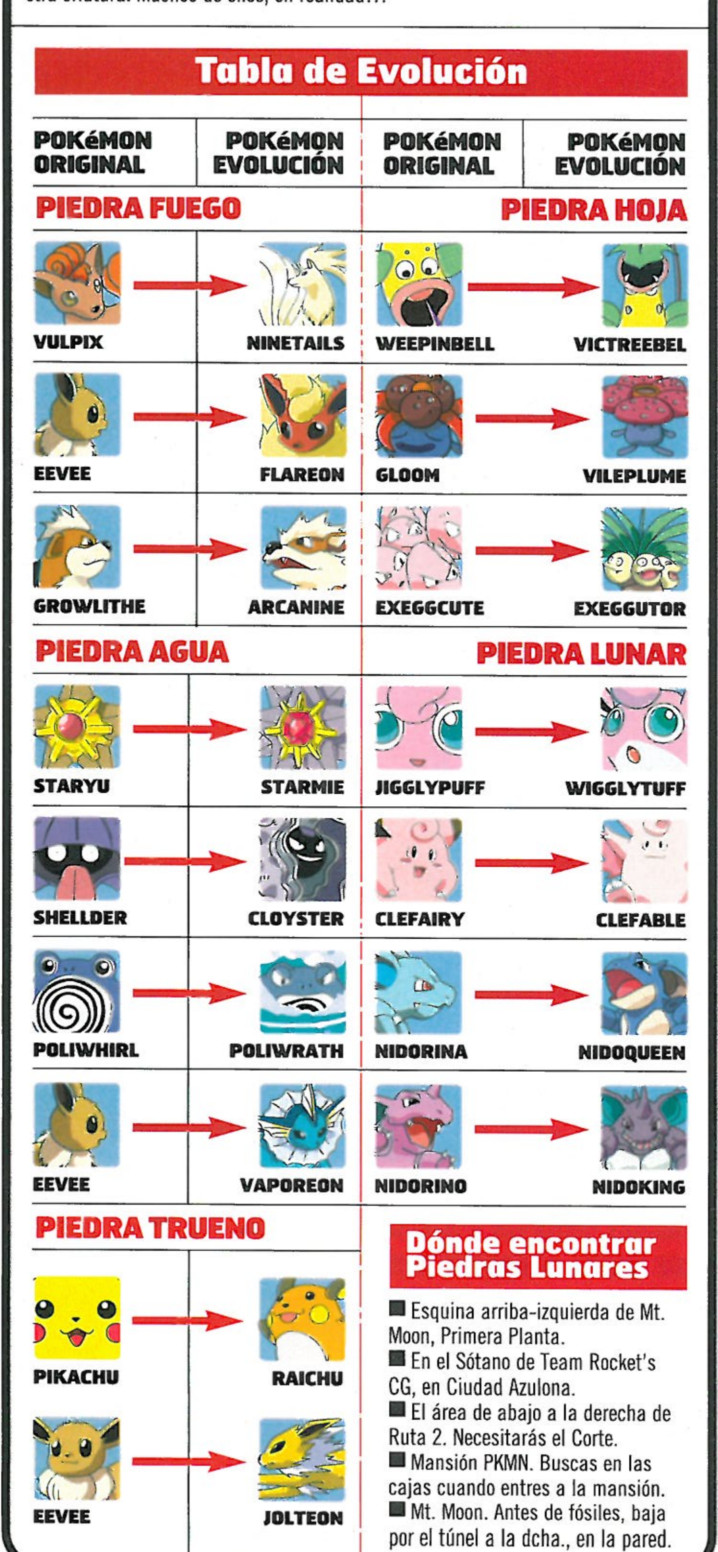


Tabla de Evolución

POKéMON ORIGINAL	POKéMON EVOLUCIÓN	POKéMON ORIGINAL	POKéMON EVOLUCIÓN
PIEDRA FUEGO			**PIEDRA HOJA**
VULPIX	NINETAILS	WEEPINBELL	VICTREEBEL
EEVEE	FLAREON	GLOOM	VILEPLUME
GROWLITHE	ARCANINE	EXEGGCUTE	EXEGGUTOR
PIEDRA AGUA			**PIEDRA LUNAR**
STARYU	STARMIE	JIGGLYPUFF	WIGGLYTUFF
SHELLDER	CLOYSTER	CLEFAIRY	CLEFABLE
POLIWHIRL	POLIWRATH	NIDORINA	NIDOQUEEN
EEVEE	VAPOREON	NIDORINO	NIDOKING
PIEDRA TRUENO			
PIKACHU	RAICHU		
EEVEE	JOLTEON		

Dónde encontrar Piedras Lunares

- Esquina arriba-izquierda de Mt. Moon, Primera Planta.
- En el Sótano de Team Rocket's CG, en Ciudad Azulona.
- El área de abajo a la derecha de Ruta 2. Necesitarás el Corte.
- Mansión PKMN. Buscas en las cajas cuando entres a la mansión.
- Mt. Moon. Antes de fósiles, baja por el túnel a la dcha., en la pared.

#015 BEEDRILL

Beedrill tiene tres aguijones venenosos en sus patas delanteras y abdomen. Los utiliza para pinchar a sus enemigos repetidamente.

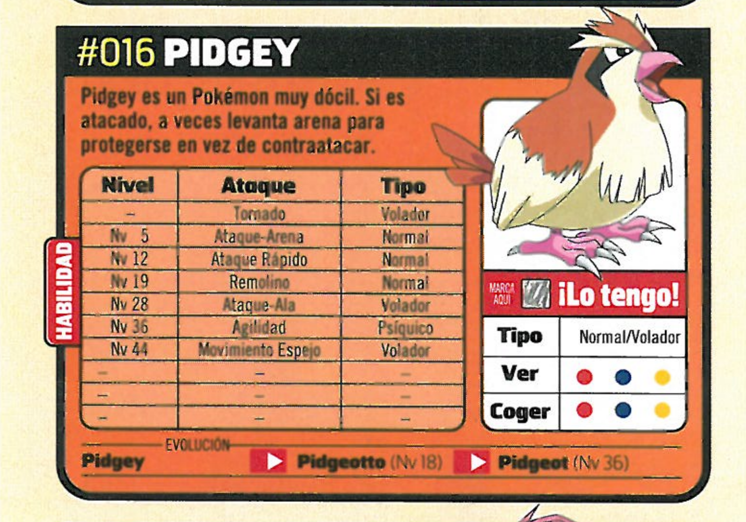
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
Nv 12	Ataque Furia	Normal
Nv 16	Foco Energía	Normal
Nv 20	Doble ataque	Bicho
Nv 25	Furia	Normal
Nv 30	Pin Misil	Bicho
Nv 35	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	
Coger	–

EVOLUCIÓN: Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) ▶ Beedrill (Nv 10)



#016 PIDGEY

Pidgey es un Pokémon muy dócil. Si es atacado, a veces levanta arena para protegerse en vez de contraatacar.

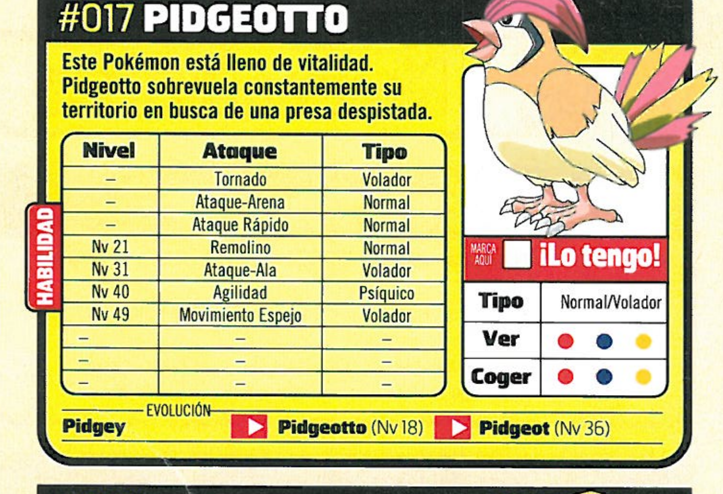
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Tornado	Volador
Nv 5	Ataque-Arena	Normal
Nv 12	Ataque Rápido	Normal
Nv 19	Remolino	Normal
Nv 28	Ataque-Ala	Volador
Nv 36	Agilidad	Psíquico
Nv 44	Movimiento Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) ▶ Pidgeot (Nv 36)



#017 PIDGEOTTO

Este Pokémon está lleno de vitalidad. Pidgeotto sobrevuela constantemente su territorio en busca de una presa despistada.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Tornado	Volador
–	Ataque-Arena	Normal
–	Ataque Rápido	Normal
Nv 21	Remolino	Normal
Nv 31	Ataque-Ala	Volador
Nv 40	Agilidad	Psíquico
Nv 49	Movimiento Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) ▶ Pidgeot (Nv 36)



#018 PIDGEOT

Este Pokémon vuela a una velocidad de Match 2 mientras persigue a sus presas. Sus grandes y afiladas garras son muy temibles.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Tornado	Volador
–	Ataque-Arena	Normal
–	Ataque Rápido	Normal
–	Remolino	Normal
–	Ataque-Ala	Volador
Nv 44	Agilidad	Psíquico
Nv 54	Movimiento Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) ▶ Pidgeot (Nv 36)

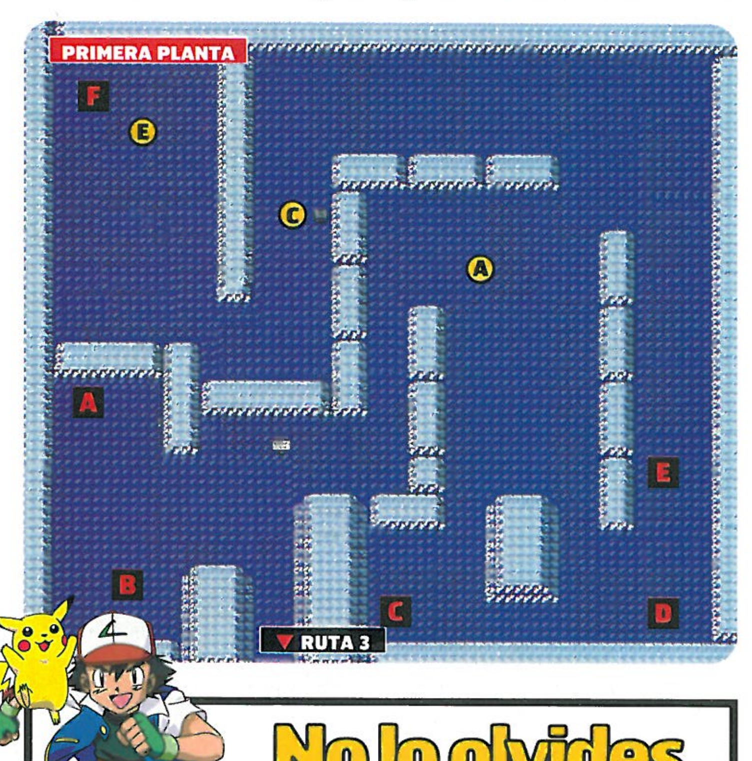
Mt. Moon

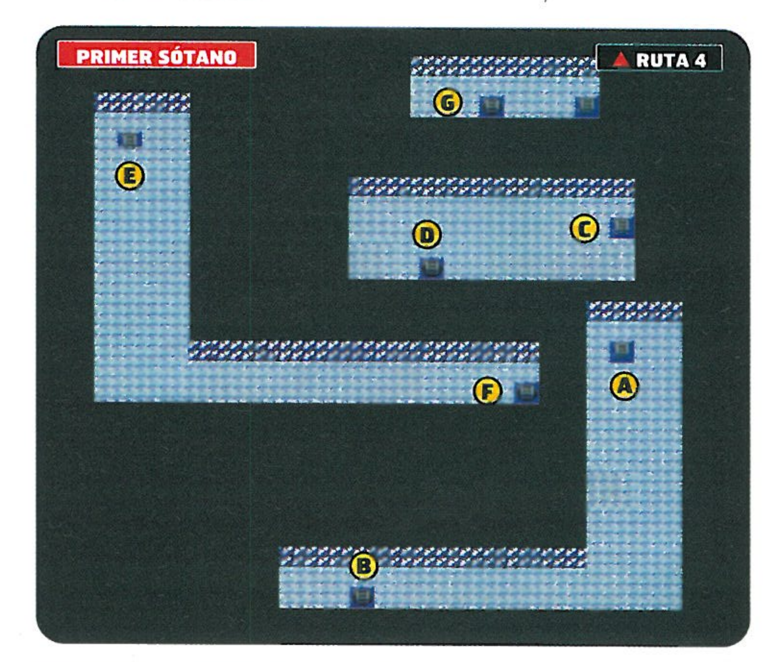
Ha llegado la hora de enfrentarse con el Team Rocket, los malvados secuestradores de Pokémon. ¿Qué pasará en su mazmorra...?

Pokétruco

Cuando acabes con los miembros del Team Rocket que guardaban la MT 01, Mega Puño, busca una roca solitaria.

Pulsa Ⓐ a su lado y encontrarás un Éter oculto. Mira siempre en los objetos sospechosos por si acaso.





No lo olvides

Trucos Entrenador

Dos pisos de Mt. Moon están llenos de Entrenadores y Rockets, y todos ellos buscan pelea.

En la Primera Planta te esperan siete Jóvenes, Cazabichos y Chicas, con unos Pokémon entre N 10 y N 14.

El Segundo Sótano está habitado por cinco miembros del Team Rocket, que llevan Pokémon de Tipo Normal, Tierra y Veneno entre N 13 y N 16.

1 Haz tu elección

Al final del Segundo Sótano encontrarás un Supernecio que cuida dos extraños fósiles de Pokémon: Domo y Helix.

Pero en realidad tú sólo puedes coger uno. Asegúrate de que uno de tus compañeros coja el otro, porque ambos se convierten en diferentes criaturas, Kabuto y Omanyte.



Usando los mapas

La mazmorra de Mt. Moon se reparte en tres niveles, cada uno plagado de Rockets, Supernecios y Pokémon salvajes.

Las letras amarillas muestran las conexiones entre niveles. Si bajas la escalera en la Primera Planta Ⓐ llegarás al Primer Sótano Ⓐ.

Es una mazmorra que desorienta fácilmente, así que utiliza el mapa como ayuda. Si no, empezarás a preocuparte por la salud de tus Pokémon...

PokéCosas

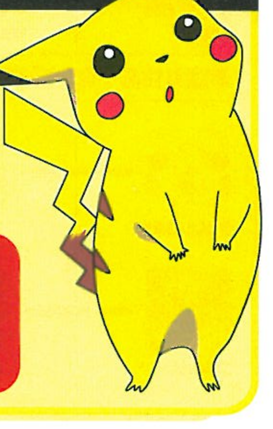
El majete de Pikachu sabe muchas historias y anécdotas que quiere compartir contigo.

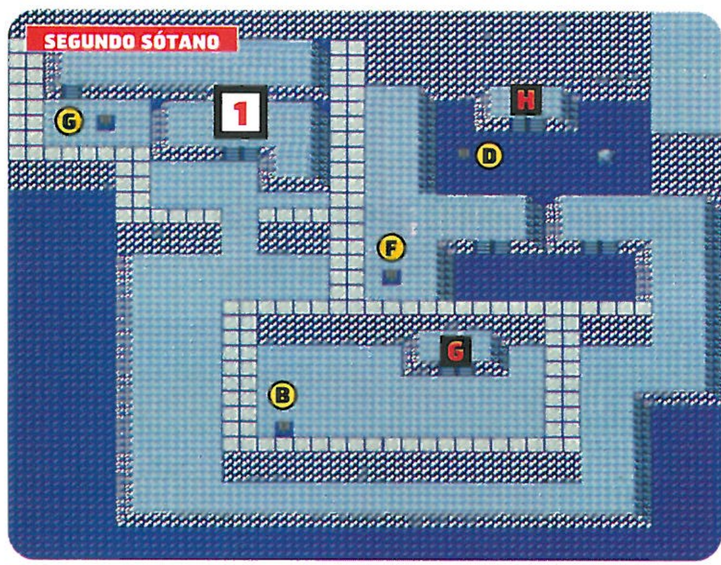
Busca por toda la guía sus PokéCosas y, cuando las hayas leído todas, te habrás convertido en un ¡Supersabio Pokémon! Nada menos.

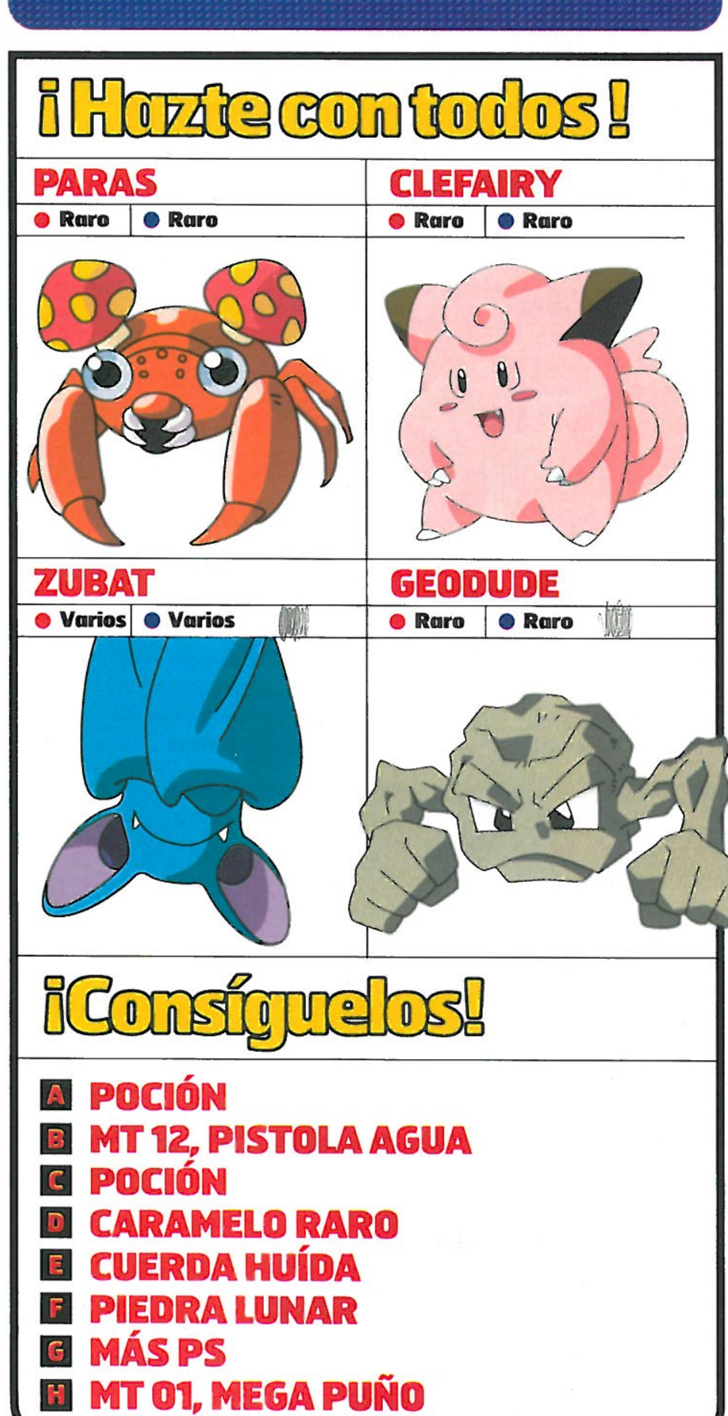


¿Sabías que Ekans, deletreado al revés, da como resultado SNAKE (serpiente)?

Y hay más, dale la vuelta al Pokémon serpiente Arbok y saldrá 'KOBRA'. ¡Cobra! ¿Enterado?







¡Hazte con todos!

PARAS
● Raro | ● Raro

CLEFAIRY
● Raro | ● Raro

ZUBAT
● Varios | ● Varios

GEODUDE
● Raro | ● Raro

¡Consíguelos!

- **A** POCIÓN
- **B** MT 12, PISTOLA AGUA
- **C** POCIÓN
- **D** CARAMELO RARO
- **E** CUERDA HUÍDA
- **F** PIEDRA LUNAR
- **G** MÁS PS
- **H** MT 01, MEGA PUÑO

#019 RATTATA

Rattata morderá cualquier cosa con sus afilados colmillos. Si ves uno, es que la zona está llena de ellos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 7	Ataque Rápido	Normal
Nv 14	Hiper Colmillo	Normal
Nv 23	Foco energía	Normal
Nv 34	Super Diente	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Rattata ▶ Raticate (Nv 20)



#020 RATICATE

Las extrañas patas traseras de Raticate son palmeadas. Actúan como aletas, así puede nadar rápidamente y perseguir a su presa.

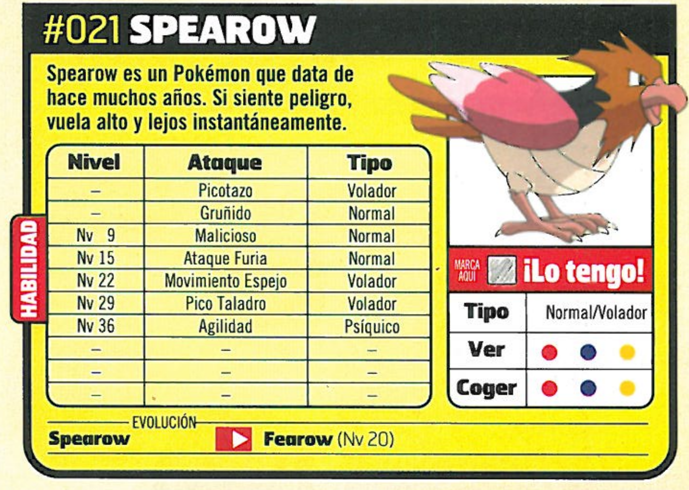
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
–	Ataque Rápido	Normal
Nv 14	Hyper Colmillo	Normal
Nv 27	Foco Energía	Normal
Nv 41	Super Diente	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Rattata ▶ Raticate (Nv 20)



#021 SPEAROW

Spearow es un Pokémon que data de hace muchos años. Si siente peligro, vuela alto y lejos instantáneamente.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Gruñido	Normal
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 15	Ataque Furia	Normal
Nv 22	Movimiento Espejo	Volador
Nv 29	Pico Taladro	Volador
Nv 36	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Spearow ▶ Fearow (Nv 20)



#022 FEAROW

Con sus enormes y magníficas alas, Fearow puede mantenerse en las alturas sin necesidad de posarse para descansar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Gruñido	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Ataque Furia	Normal
Nv 25	Movimiento Espejo	Volador
Nv 34	Pico Taladro	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

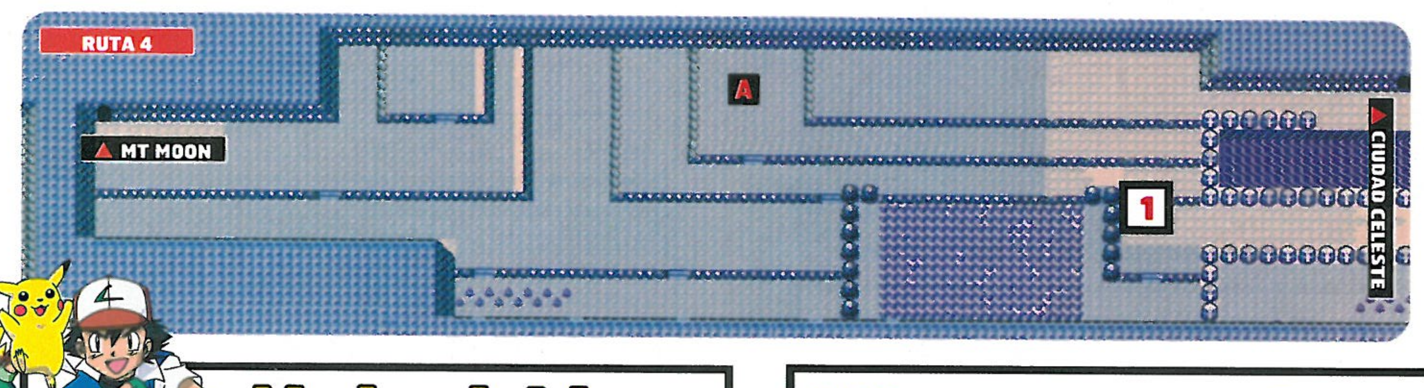
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Spearow ▶ Fearow (Nv 20)

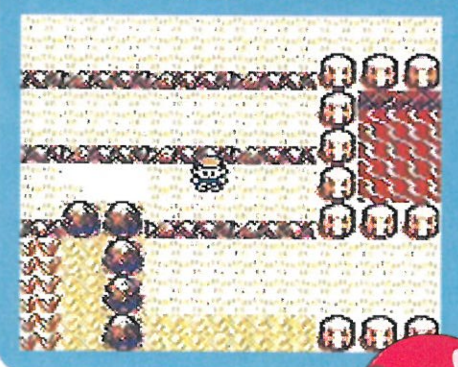
Ruta 4

Otra carretera bien larga, pero ésta no está plagada de Entrenadores. Es hora de buscar nuevos Pokémon...



No lo olvides

1 De un solo sentido



A medida que vayas saltando hacia abajo, te irás dando cuenta de que ¡no puedes volver a Mt. Moon o cualquier otro lugar anterior!

No te preocupes. Estás yendo hacia Ciudad Celeste, la próxima parada en tu largo viaje. Sigue adelante, Ash, y no te preocupes por nada.

Pokétruco

Existe un sorprendente truco para conseguir tu primera Súper Ball. Cuando salgas de Mt. Moon, camina a la derecha hasta ver un lugar rodeado por zanjas.

Desde los escalones, da dos pasos arriba, uno derecha, uno a la izquierda, y pulsa Ⓐ ¡Ya es tuya!

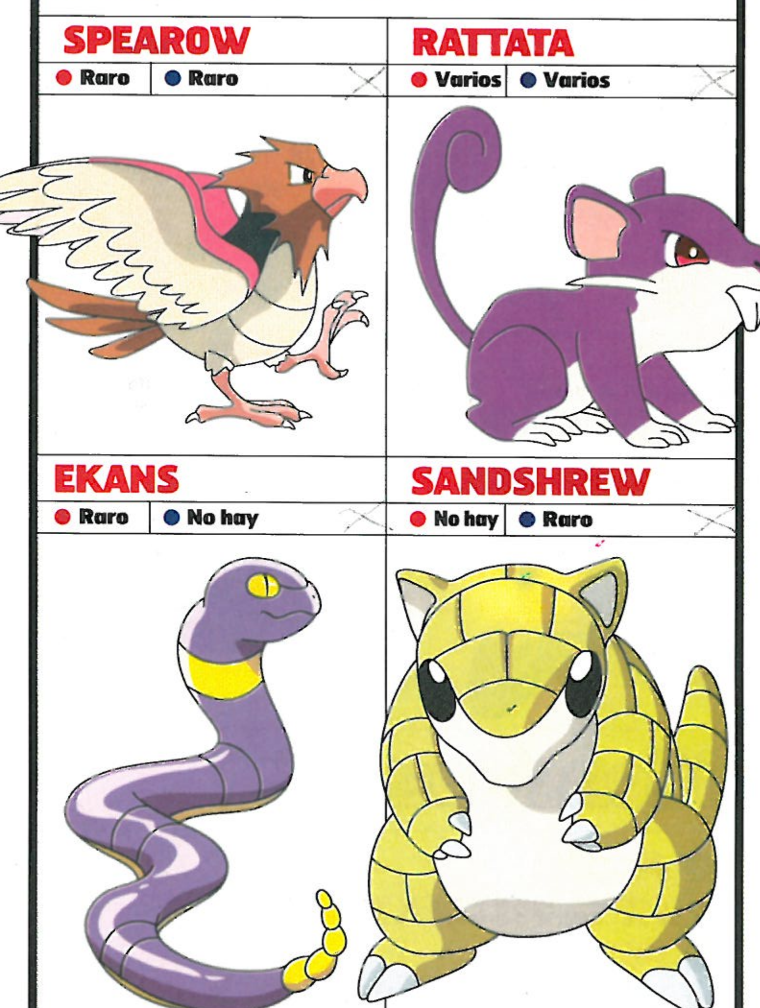


Pokétruco

Asegúrate de explorar la hierba hasta encontrar un Pokémon exclusivo de tu color.

Los poseedores de Pokémon Rojo estarán buscando a la serpiente Ekans, los de la Edición Azul tienen que encontrar un Sandshrew.

¡Hazte con todos!



Pokémon	● Rojo	● Azul
SPEAROW	Raro	Raro
RATTATA	Varios	Varios
EKANS	Raro	No hay
SANDSHREW	No hay	Raro

¡Consíguelos!

A MT 04, REMOLINO



La guía de Oak

Es el momento de preguntar más cosas al Profesor Oak. Este hombre es un sabio Pokémon, así que escucha sus sabias advertencias...

¿Hay alguna manera más fácil de capturar al dormilón Snorlax?
■ Snorlax es fuerte porque puede curarse a sí mismo. Un buen Pokémon para usar es Butterfree –puede poner a Snorlax a dormir y dejarle CONFUSO, lo que hará que deje de curarse. Una vez que hayas mermado su energía con el Placaje de Butterfree, necesitarás una Súper Ball para cogerlo.



¡Quiero un Chansey pero ya! ¿Dónde puedo encontrarlo?
■ Puedes conseguir Chanseys en Zona Safari y en la Mazmorra Rara. En Zona Safari son difíciles de coger porque salen corriendo, y necesitarás montones de Ultra Balls para capturarlo en la Mazmorra Rara. Sin embargo, los Chanseys de Zona Safari son mejores, porque puedes cogerlos con un Nivel bajo y después entrenarlos tú. Los de la mazmorra tienen Niveles altos y ya no aprenderán las mejores habilidades.



¿Hay algún truco para la máquina tragaperras en Ciudad Azulona? Creo que están algo amañadas, pero tampoco estoy seguro...
■ Todas las tragaperras tienen diferentes truquillos, y cambian cada vez que visitas el lugar. Juega a una cuatro veces y, si salen dos figuras iguales, sigue jugando y ganarás dinero muy pronto.

¿Algún truco para capturar a Kangaskhan en Zona Safari?
■ Como todos los Pokémon de la Zona, Kangaskhan puede ser difícil de cazar. Sin embargo, si lanzas cuatro o cinco cebos y luego una Safari Ball, deberías poder capturarlo.

¿Qué significa "Área desconocida" en la Pokédex?
■ Quiere decir que el Pokémon en cuestión sólo puede evolucionar de otra criatura menos poderosa, o que sólo se puede encontrar en la otra versión del juego.



#023 EKANS

Cuanto más viejo, más grande se hace Ekans. Por la noche enrosca su cuerpo en un rama de árbol para descansar.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 10	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 17	Mordisco	Normal
Nv 24	Deslumbrar	Normal
Nv 31	Chirrido	Normal
Nv 38	Ácido	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● – –

EVOLUCIÓN
Ekans ▶ **Arbok** (Nv 22)

#024 ARBOK

Las feroces marcas del vientre de Arbok han sido estudiadas por Pokéxpertos. Se han confirmado seis variaciones.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 17	Mordisco	Normal
Nv 27	Deslumbrar	Normal
Nv 36	Chirrido	Normal
Nv 47	Ácido	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● – –

EVOLUCIÓN
Ekans ▶ **Arbok** (Nv 22)

#025 PIKACHU

Pikachu mantiene su cola dentada en alto para equilibrar sus movimientos. Si tiras de ella, intentará morderte.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Gruñido	Normal
Nv 9	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 16	Ataque Rápido	Normal
Nv 26	Rapidez	Normal
Nv 33	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Trueno	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Pikachu ▶ **Raichu** (Piedra Trueno)

#026 RAICHU

Cuando la electricidad se genera en su cuerpo, Raichu se convierte en una amenaza. Incluso llega a brillar en la oscuridad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Gruñido	Normal
–	Onda Trueno	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

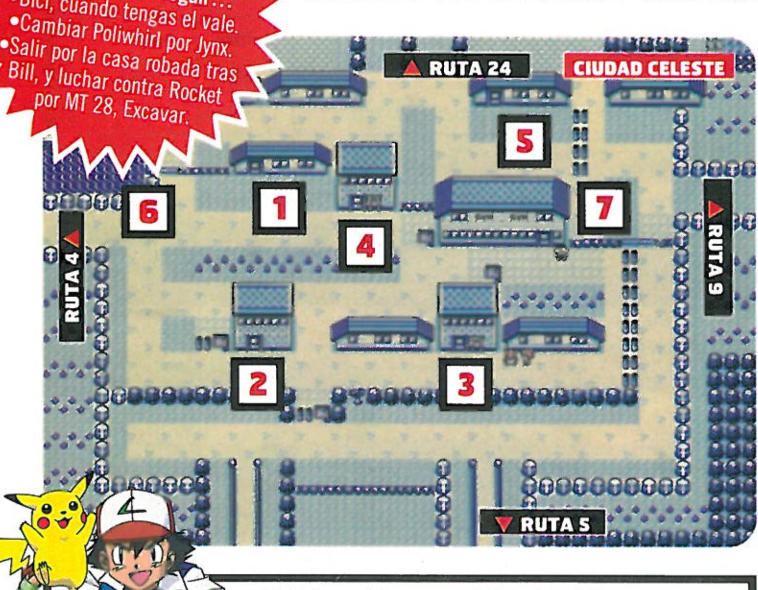
Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● –

EVOLUCIÓN
Pikachu ▶ **Raichu** (Piedra Trueno)

Ciudad Celeste

¡VUELVE!
No olvides volver a Ciudad Celeste para conseguir...
- Bici, cuando tengas el vale.
- Cambiar Poliwhirl por Jynx.
- Salir por la casa robada tras Bill, y luchar contra Rocket por MT 28, Excavar.

No te des prisa en dejar esta ciudad, aún tienes unas cuantas cosas que hacer por aquí.



No lo olvides

1 El negociante



En Ciudad Celeste vive otro Negociante de Pokémon, ¡pero a éste le debe de faltar algún tornillo!

¡Quiere cambiar su raro Jynx por un Poliwhirl! Cuando tengas una Caña, acuérdate de volver con lo que pide.

2 Tienda Bicis

¡1.000.000 de créditos por una bici! ¡1.000.000! ¿Quién ha oído alguna vez que se pague eso por una simple bici?

Pero recuerda este lugar, aún así. Quizás un alma caritativa te ayude a conseguir este rápido vehículo...



¡Hazte con todos!

KRABBY	GOLDEEN	PSYDUCK
● Varios ● Varios	● Varios ● Varios	● Varios ● Varios

▲ Captura Goldeen, Psyduck y Krabby con una Caña en el Gimnasio.

3 Tienda

Lo nuevo de esta tienda es Repelente, un spray especial que alejará a los Pokémon peligrosos cuando tu equipo esté débil.

Compra al menos dos de ellos, y tenlos a mano para alguna emergencia.



Lista de precios

Poké Ball	200	Antiquemar	250
Poción	300	Despertar	200
Repelente	350	Antiparalizar	200
Antídoto	100	–	–

Pokétruco

El Caramelo Raro puede venir bien cuando intentes subir el nivel de tus Pokémon. ¡Y aquí hay uno oculto!

Habla con el chico que sabe de Medallas. Entra en su jardín, ponte justo en el medio y pulsa Ⓐ. ¡Un Caramelo Raro para el nene!

4 Centro Pokémon

5 Puerta cerrada



La primera vez que visites la casa robada, un policía no te dejará entrar al jardín interior.

Pero, cuando hayas visitado la Casa del Mar de Bill podrás salir de Ciudad Celeste por esta inusual vía. Sin embargo, tendrás que enfrentarte a un Rocket una vez fuera, para conseguir la **MT 28, Excavar**. Muy útil...

6 La Mazmorra Rara



Cuando explores la ciudad verás un chico que está en una isla, tras una valla en la parte noroeste del lugar.

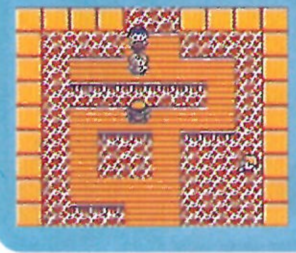
No podrás ir allí hasta haber acabado el juego y conseguido la MO 03, Surf. ¡De acuerdo!

Pokétruco

Recuerda que las cajas Pokémon de tu PC sólo pueden contener un número de criaturas.

Si quieres una búsqueda seria, abre una nueva caja en el PC o no te quedará espacio, forzándote a dejar algún Pokémon libre. ¡Qué injusticia!

7 Gimnasio



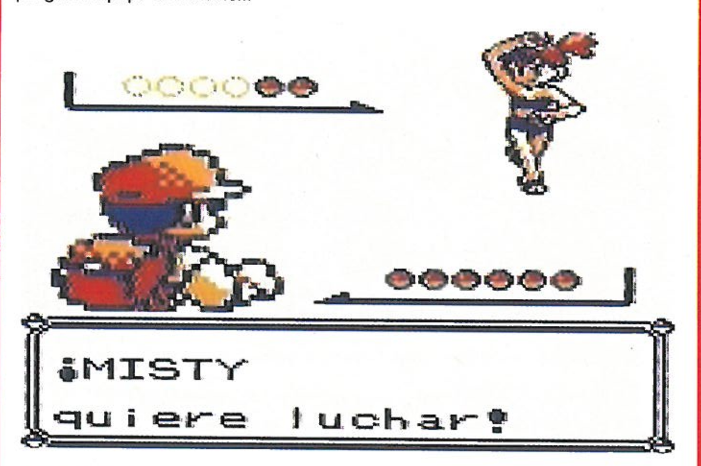
A esta Líder, Misty, le gusta entrenar Pokémon de Agua, y su gimnasio parece más una piscina que una habitación.

Ni siquiera pienses en esquivar a sus compañeros Entrenadores. En cuanto te vean, ¡correrán y nadarán para desafiarte!

Líder Pokémon #2

Misty es otro Líder Pokémon que se une a Ash Ketchum en la serie de TV para demostrar lo gran entrenadora que es.

Pero en Game Boy no es tan amigable, así que no debes tener piedad con su peligroso equipo de Pokémon.

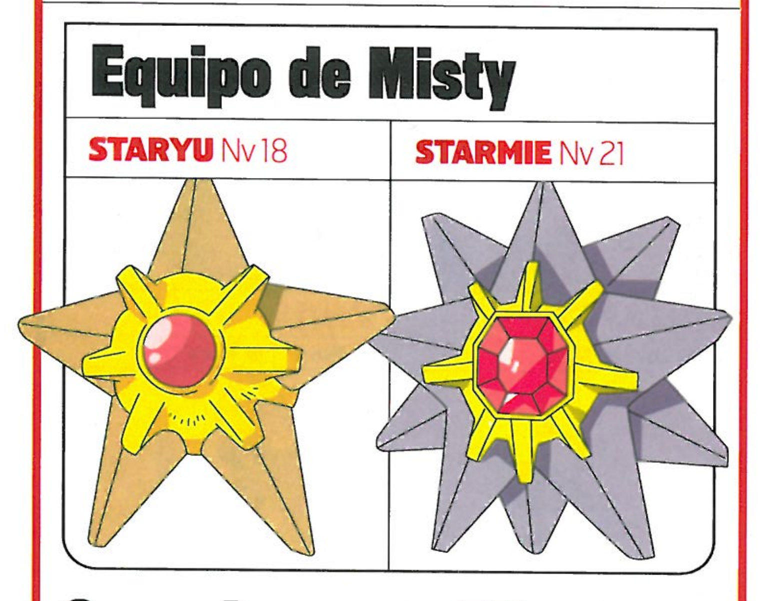


Misty

Todos los Pokémon de Misty son acuáticos, y pueden eliminar Pokémon de Fuego como Charmander y Growlithe en un santiamén.

Equipo de Misty

STARYU Nv 18 | **STARMIE** Nv 21



Consejos para Misty

Los Pokémon Eléctricos y Planta, como Pikachu y Bulbasaur/Ivysaur son mejores, con Paras como refuerzo. Si no tienes estos Pokémon, asegúrate de que tu escuadra supere el N 25 y no correrás peligro.

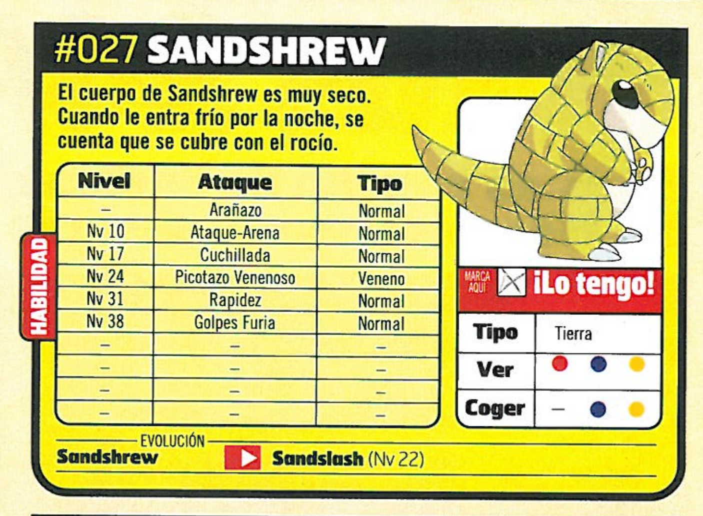
Premios Misty

MEDALLA CASCADA

Los Pokémon de hasta Nivel 30 te obedecen, usa MO 01, Corte, en el campo.

MT 11, RAYO BURBUJA

Es mejor enseñar este poderoso ataque a un Pokémon de Agua. Squirtle sería una elección ideal.



#027 SANDSHREW

El cuerpo de Sandshrew es muy seco. Cuando le entra frío por la noche, se cuenta que se cubre con el rocío.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
Nv 10	Ataque-Arena	Normal
Nv 17	Cuchillada	Normal
Nv 24	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 31	Rapidez	Normal
Nv 38	Golpes Furia	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	
Coger	–

EVOLUCIÓN
Sandshrew ▶ Sandslash (Nv 22)



#028 SANDSLASH

Sandslash tiene la habilidad de trocear a sus enemigos con sus púas afiladas. Si se rompen vuelven a crecer en un solo día.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Ataque-Arena	Normal
–	Cuchillada	Normal
Nv 27	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 36	Rapidez	Normal
Nv 47	Golpes Furia	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	
Coger	–

EVOLUCIÓN
Sandshrew ▶ Sandslash (Nv 22)



#029 NIDORAN (H)

Los Nidoran Hembra son unos apacibles Pokémon a los que no les gusta luchar. Pero cuidado con el veneno de sus cuernos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Placaje	Normal
Nv 8	Arañazo	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 21	Látigo	Normal
Nv 29	Mordisco	Normal
Nv 36	Golpes Furia	Normal
Nv 43	Doble Patada	Lucha
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN
Nidoran (Hembra) ▶ Nidorina (Nv 16) ▶ Nidoqueen (Piedra Lunar)



#030 NIDORINA

Cuando descansa en lo más profundo de su madriguera, sus púas se retraen. Esto significa que está totalmente relajado.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Placaje	Normal
–	Arañazo	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Látigo	Normal
Nv 32	Mordisco	Normal
Nv 41	Golpes Furia	Normal
Nv 50	Doble Patada	Lucha
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN
Nidoran (Hembra) ▶ Nidorina (Nv 16) ▶ Nidoqueen (Piedra Lunar)

Rutas 24/25

Estás en camino de conocer a Bill en la Casa del Mar, pero antes pasarás por una seria batalla.

Pokétruco

Este lugar es el único para capturar a Abra. Son difíciles de coger porque se teletransportan.

Usa una Ultra Ball para capturar uno. Es bueno tenerlo porque puede teletransportarte a un Centro Pokémon si la batalla se pone difícil.

RUTAS 24/25

A

B

1

▼ CIUDAD CELESTE

Pokétruco

Después de conseguir el ticket a S.S. Anne de Bill, abandona la Casa del Mar y entra otra vez.

Ahora te dará una útil información acerca del Pokémon súper raro llamado Eevee.

No lo olvides

¡Gary ataca!



Antes de la batalla de la Casa del Mar, tendrás que enfrentarte a Gary otra vez.

Esta vez tu rival tiene cuatro Pokémon, incluyendo al inicial de N 17, un Pidgeotto N 18, un Abra N 15 y un Rattata N 15.

Trucos Entrenador

Prepárate para la batalla de tu vida… ¡17 Entrenadores en fila india! Asegúrate de tener algunas Pociones en el bolsillo.

El puente

Cinco Entrenadores y un Rocket guardan el puente. El Rocket tiene un duro Mankey de N 18, así que es buena idea curar tu equipo en un Centro Pokémon antes de tumbarle. Tendrás una valiosa **Pepita** si los derrotas a todos.

La colina

Justo tras el puente del Rocket verás montones de Montañeros. Tienen Pokémon de Tierra y Roca como Onix, Machop y Geodude entre el N 13 y el N 17. Prueba con el Rayo Burbuja de un Squirtle o también con el Látigo Cepa de un Ivysaur's.

1 La Casa del Mar



Vas a conocer al más grande Poké-maníaco, Bill, que incluso puede transformarse en una de estas bestias de bolsillo, ¡en un Pokémon!

Ayúdale a salir y te dará un Ticket Barco, para una fiesta de Entrenadores en el barco S.S. Anne. Los trucos para completar la mazmorra de S.S. Anne puedes encontrarlos unas páginas más adelante.

¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
WEEDLE	Varios	Raro
CATERPIE	Raro	Varios
KAKUNA	Varios	Raro
PIDGEY	Raro	Raro
ODDISH	Raro	No hay
METAPOD	Raro	Varios
BELLSPROUT	No hay	Raro
ABRA	Raro	Raro
KRABBY	Varios	Varios
GOLDEEN	Varios	Varios
PSYDUCK	Varios	Varios



▲ Aquí puedes capturar Goldeen, Psyduck y Krabby con una Caña.

¡Consíguelos!

A MT 45, ONDA TRUENO

B MT 19, MOVIMIENTO SISMÍCO



Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡ Están aquí !!!



NA 85
GUÍAS:
•QUAKE II •ShadowMan •Supertest Nintendo 64 •Goemon 2



NA 86
GUÍAS: •Hybrid Heaven •QUAKE II •Goemon 2 •ShadowMan •Tonic Trouble



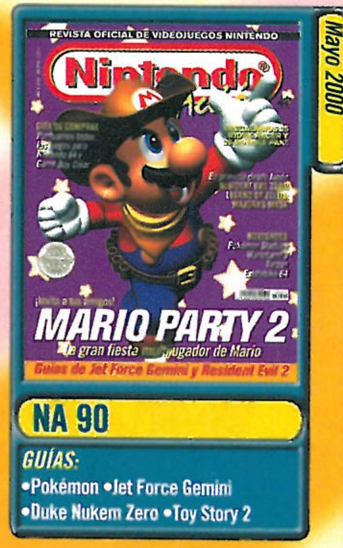
NA 87
GUÍAS: •Hybrid Heaven •Donkey Kong 64 •Pokémon •Tonic Trouble •ShadowMan •Re-Volt



NA 88
GUÍAS: •DK 64 •Pokémon •Tonic Trouble •ShadowMan •Hybrid Heaven •Duke Nukem Zero •Rayman 2



NA 89
GUÍAS: •Pokémon •Rayman 2 •DK 64 •Duke Nukem Zero •Resident Evil 2



NA 90
GUÍAS:
•Pokémon •Jet Force Gemini •Duke Nukem Zero •Toy Story 2



NA 91
GUÍAS: •Pokémon •Jet Force Gemini •Duke Nukem Zero •Resident Evil 2 •Super Smash Bros



NA 92
GUÍAS:
•Pokémon •Jet Force Gemini •Toy Story 2



Por sólo 950 PTA

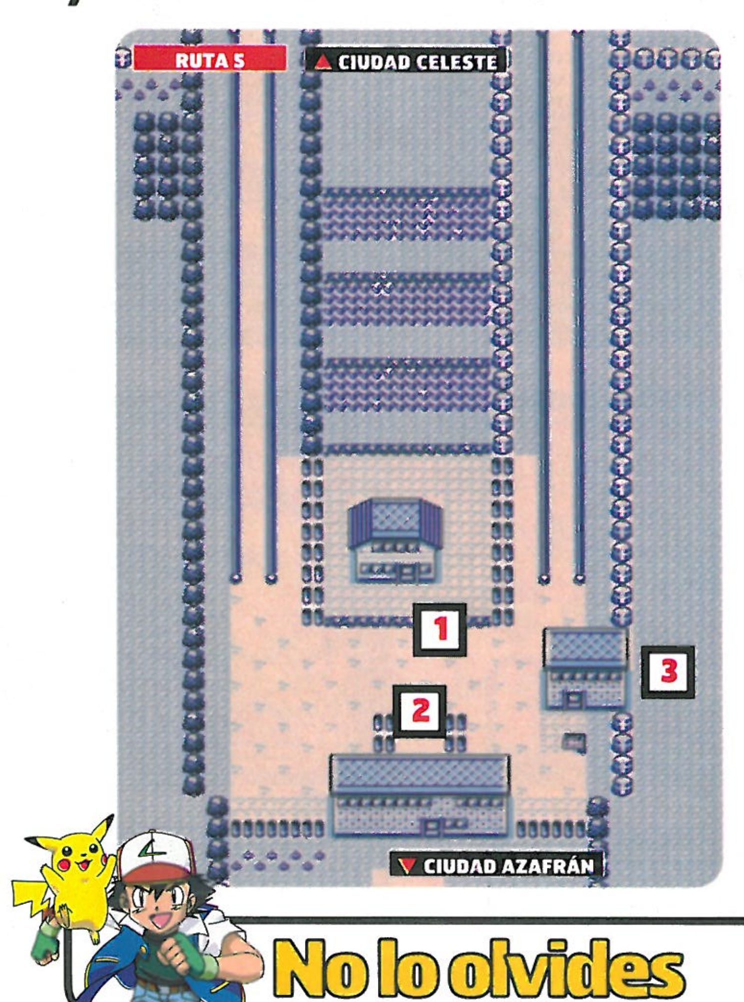
Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 120 341 ó 902 120 342.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

Ruta 5

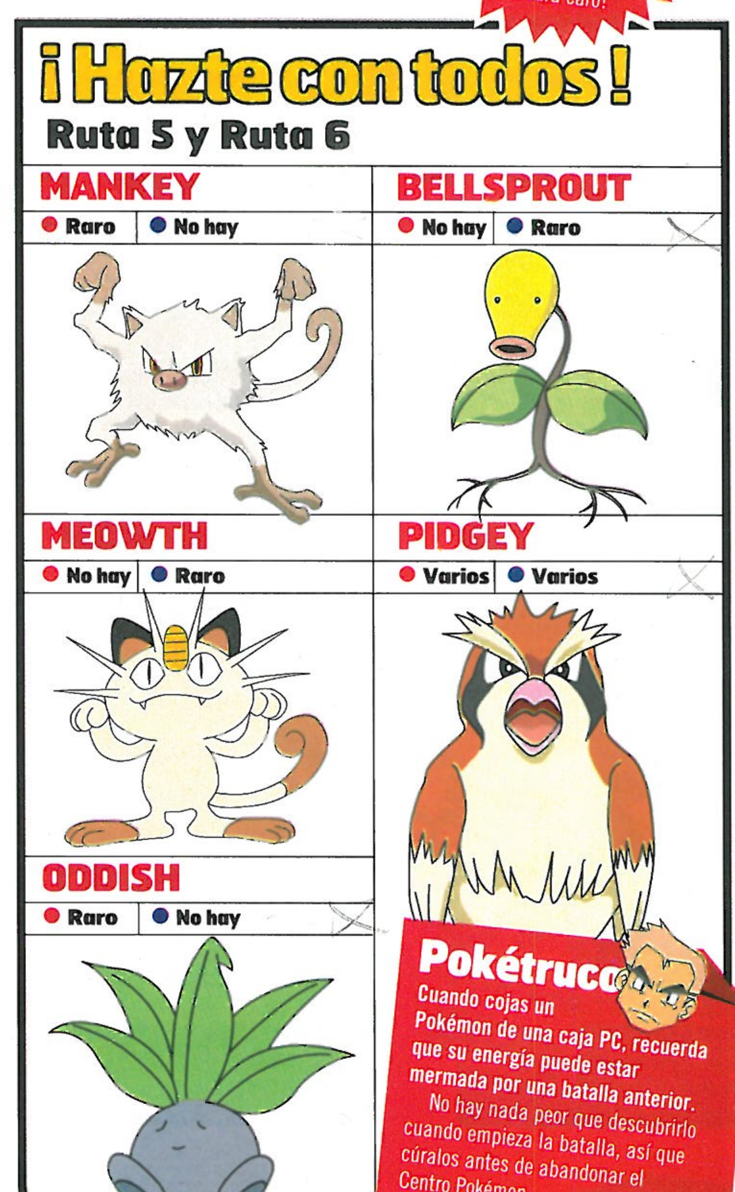
De vuelta a Ciudad Celeste, saliendo por detrás de la casa robada. Ve hacia el sur y estarás en camino...



¡VUELVE! No olvides volver a Ruta 5 para conseguir...
•Pokémon en la Guardería. ¡No te olvides de ellos o te costará caro!

¡Hazte con todos!

Ruta 5 y Ruta 6

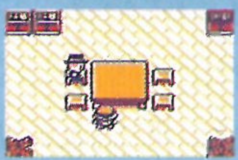


Pokétruco
Cuando cojas un Pokémon de una caja PC, recuerda que su energía puede estar mermada por una batalla anterior.
No hay nada peor que descubrirlo cuando empieza la batalla, así que cúralos antes de abandonar el Centro Pokémon.



No lo olvides

1 La Guardería



¿No tienes tiempo para ocuparte de todos los raros y maravillosos Pokémon capturados? Bueno, aquí te ayudarán... si pagas, claro.

Deja cualquier Pokémon en la Guardería y, cuando vuelvas, tendrás que pagar 100 créditos por cada nivel que aumente.

2 Chicos sedientos



Estás cerca de llegar a ciudades más importantes, pero no puedes pasar porque los guardianes están sedientos y gruñones.

Cuando encuentres una bebida, invítalos a algo fresquito. Entonces podrás traspasar la puerta sin problemas. Hasta entonces, tendrás que usar otras rutas alternativas.

3 Bajo tierra



Los caminos pueden estar bloqueados, pero hay otras vías para seguir descubriendo el maravilloso mundo Pokémon.

Ve a la casa de la derecha, en la parte inferior de la Ruta 5. Este túnel lleva de la Ruta 5 a la Ruta 6, y además ¡tiene montones de Pokémon salvajes! Ya lo sabes, colega.

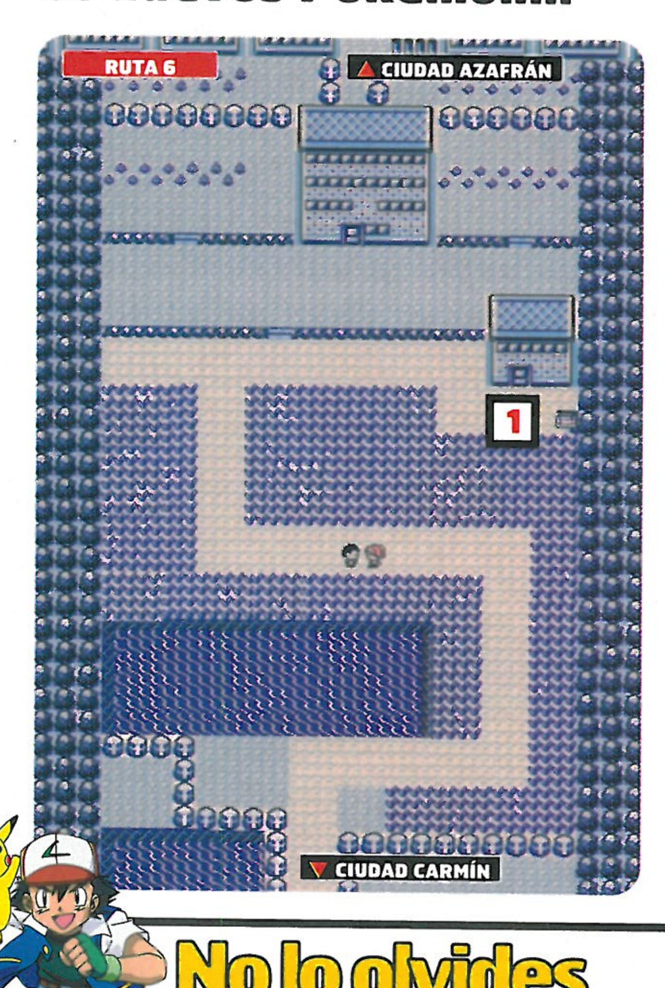
Pokétruco
Cuando consigas el Buscaobjetos del ayudante del Profesor Oak, vuelve a este túnel subterráneo.
Usando el Buscaobjetos, podrás llenarte los bolsillos de Restaura Todo y Special X... ¡gratis!

Pokétruco
Si estás empeñado en conseguir los 150 Pokémon, la Guardería puede ayudarte a elevar criaturas débiles como Magikarp.
Sin embargo, si tu Pokémon aprende una quinta habilidad allí, no podrás decir qué ataque debe olvidar. Es un riesgo que tienes que correr.



Ruta 6

Dejamos el túnel, y vamos hacia Ciudad Carmín. No olvides ir por la hierba por si los nuevos Pokémon...



No lo olvides

Trucos Entrenador

Este terreno está lleno de Cazabichos y Entrenadores Junior, todos con peligrosos Pokémon de Niveles entre 16 y 20.

De todas maneras, muchos de estos chicos no deberían ser un problema, excepto el Butterfree N 20. Tiene ataques Dormir, así que hazte con Despertar.

1 El Negociador



Antes de salir del túnel subterráneo hacia la Ruta 6, habla al Negociador para que te haga otra oferta de Pokémon.

Esta vez el Negociador quiere tu Nidoran (Macho), y a cambio deshacerse de su Nidoran (Hembra).

Mas tarde tendrás ofertas mucho mejores, así que no hagas demasiado caso de sus palabras. Sigue tu camino.



#031 NIDOQUEEN

El robusto cuerpo de este Pokémon está cubierto con duras escamas. Parece que las de Nidoqueen crecen en círculos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Arañazo	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Golpe Cuerpo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Nidoran (Hembra)** ▶ **Nidorina** (Nv 16) ▶ **Nidoqueen** (Piedra Lunar)



#032 NIDORAN (MACHO)

Las grandes orejas del Nidoran Macho están siempre alzadas. Si nota peligro, atacará con su cuerno venenoso.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Placaje	Normal
Nv 8	Ataque Cuerno	Normal
Nv 14	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 21	Foco Energía	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 36	Perforador	Normal
Nv 43	Doble Patada	Lucha
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Nidoran (Macho)** ▶ **Nidorino** (Nv 16) ▶ **Nidoking** (Piedra Lunar)



#033 NIDORINO

El cuerno del Nidorino contiene veneno. Si lo clava en un enemigo, el impacto hace que el veneno fluya.

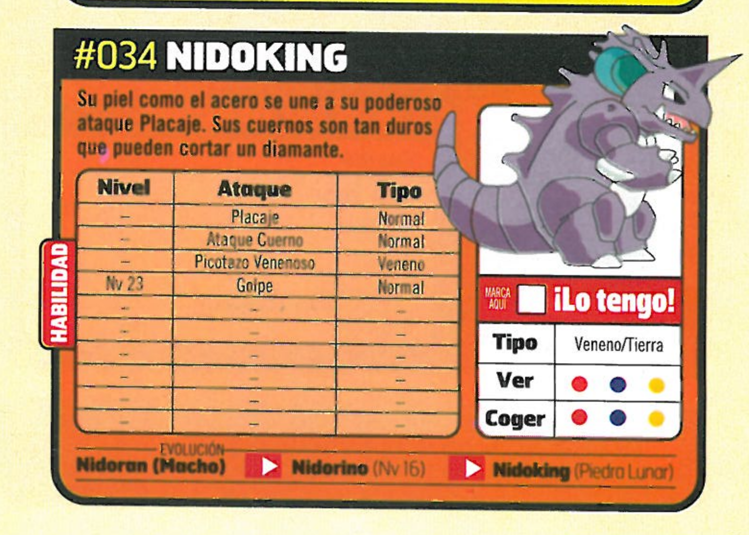
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Placaje	Normal
–	Ataque Cuerno	Normal
–	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Foco Energía	Normal
Nv 32	Ataque Furia	Normal
Nv 41	Perforador	Normal
Nv 50	Doble Patada	Lucha
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Nidoran (Macho)** ▶ **Nidorino** (Nv 16) ▶ **Nidoking** (Piedra Lunar)



#034 NIDOKING

Su piel como el acero se une a su poderoso ataque Placaje. Sus cuernos son tan duros que pueden cortar un diamante.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque Cuerno	Normal
–	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 23	Golpe	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Nidoran (Macho)** ▶ **Nidorino** (Nv 16) ▶ **Nidoking** (Piedra Lunar)



Ciudad Carmín

¡VUELVE!
No olvides volver a Ciudad Carmín para...
•Luchar con Lt. Surge cuando el Capitán del S.S. Anne te dé el Corte.

Bienvenido a las playas de Ciudad Carmín, hogar del Club de Fans Pokémon. Visítales y verás qué sorpresa...



No lo olvides

1 El Pescador



Para capturar Pokémon de Agua, necesitarás una Caña de Pesca. Por suerte, este señor te ayudará.

Sólo es una Caña Vieja que no pescará nada poderoso, pero los dos hermanos de este señor te darán otras mejores algo más tarde.

Pokétruco

Es fácil esquivar a los Entrenadores rivales poniéndose fuera de su vista, pero, ¿para qué?

Las batallas contra Entrenadores dan Experiencia y dinero. Lucha contra ellos y cúrate en los Centros Pokémon.

2 La Tienda



Más cosas para los Entrenadores ricos. Compra una Súper Poción o dos, para tu viaje al S.S. Anne.

Lista de precios	
Poké Ball	200
Super Poción	700
Antihielo	250
Despertar	200
Antiparalizar	200
Repelente	350

3 Centro Pokémon

4 Club de Fans Pokémon



No eres el único Poké-maníaco por aquí, ya ves. Estos locos incluso han creado ¡su propio Club de Fans!

Charla con el Presidente y te dará el **Bono Bici.** Ve a Ciudad Celeste y cámbialo por una veloz Bici. Podrás ir de aquí para allá rápido y más fácilmente.

5 El Negociador



Prepárate para una de las mejores ofertas del juego... un súper raro Farfetch'd ¡por un Spearow normal y corriente!

Seguro que tienes un Spearow a estas alturas, así que cámbialo. Puedes capturar más Spearow si quieres tenerlo.

6 El arbusto mal puesto



Para llegar al Gimnasio de Ciudad Carmín, tienes que utilizar el Corte para cargarte un arbusto.

Puedes conseguir el Corte por medio del Capitán del S.S. Anne. En las páginas que vienen a continuación encontrarás unos vitales trucos para este nivel. Ni se te ocurra perdértelo.

7 El Gimnasio



Antes de poder enfrentarte al Líder, tienes que luchar contra sus subalternos y conseguir la clave para abrir la puerta.

Para abrir la puerta, busca en los cubos hasta encontrar un interruptor. El siguiente interruptor SIEMPRE es el del cubo de al lado. Estos Pokémon están entre N 20 y N 23.

¡Hazte con todos!

KRABBY	SHELLDER
● Varios ● Varios	● Varios ● Varios

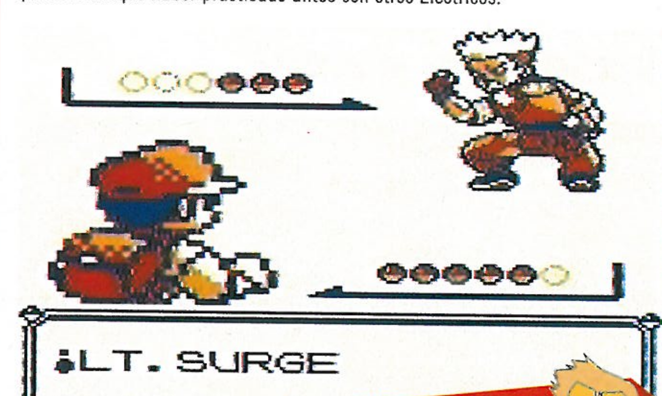


▲ Puedes capturar Krabby y Shellder con una Caña de Pesca.

Líder Pokémon #3

Lt. Surge se pasa la vida elevando Pokémon Eléctricos, e intentará ¡freír a tu escuadra de Pokémon, el amigo!

Sus secuaces son un Voltorb N 20, un Magnemite N 20 y un Pikachu N 23, así que tendrás que haber practicado antes con otros Eléctricos.



Pokétruco

Ahorra ataques. Si a tu enemigo sólo le queda un poco de energía, no malgastes un ataque poderoso como Rapidez.

En cambio, usa un ataque menor. El enemigo también se desmayará y tendrás suficientes PP para atacar con habilidades poderosas a otros.

Lt. Surge

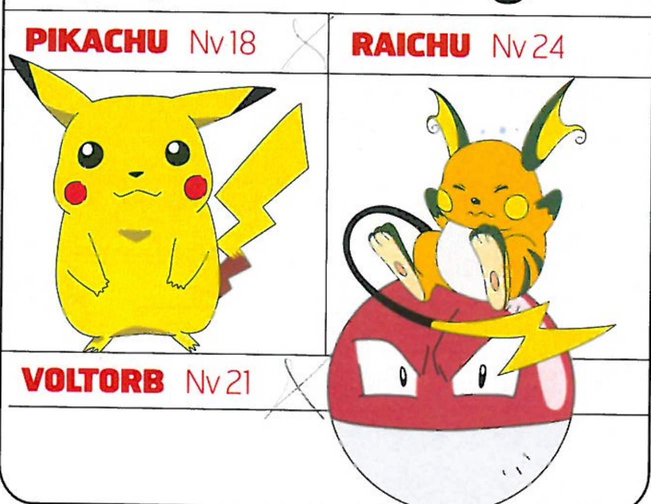
Los Pokémon Eléctricos son los favoritos de Lt. Surge.

Equipo de Lt. Surge

PIKACHU Nv18

RAICHU Nv24

VOLTORB Nv21



Consejo para Lt. Surge

Sólo los Pokémon Tipo Tierra son especialmente buenos para atacar a los Eléctricos. Enseña la habilidad Cavar de Ciudad Celeste a un Pokémon Tipo Tierra, y mira cómo arrasan a todo el equipo de Lt. Surge.

Premios Lt. Surge

MEDALLA TRUENO
Puedes usar Volar dentro y fuera de batalla, y potencia la Velocidad de tu equipo.

MT 24, RAYO
Un ataque para Pokémon Eléctricos. Es tan poderoso que puede paralizar a algunos enemigos.

#035 CLEFAIRY

La belleza de Clefairy y su mágica atracción hacen que tenga muchos admiradores. Es raro, y sólo se encuentra en ciertas áreas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 13	Canto	Normal
Nv 18	Doblebofetón	Normal
Nv 24	Reducción	Normal
Nv 31	Metrónomo	Normal
Nv 39	Rizo Defensa	Normal
Nv 48	Pantalla luz	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Clefairy ▶ Clefable (Piedra Lunar)

#036 CLEFABLE

Los Clefables son muy escurridizos, apenas se dejan ver. Son una especie de hada, muy raras veces avistadas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
–	Doblebofetón	Normal
–	Reducción	Normal
–	Metrónomo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Clefairy ▶ Clefable (Piedra Lunar)

#037 VULPIX

La cola y la crin de Vulpix son muy bellas. A medida que crece, la cola se va dividiendo y multiplicándose.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
–	Látigo	Normal
Nv 16	Ataque Rápido	Normal
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Lanzallamas	Fuego
Nv 42	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	– ● ●

EVOLUCIÓN: Vulpix ▶ Ninetales (Piedra Fuego)

#038 NINETALES

De acuerdo con una antigua leyenda, nueve nobles santos fueron unidos y reencarnados en este bello Pokémon.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
–	Látigo	Normal
–	Ataque Rápido	Normal
–	Rugido	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

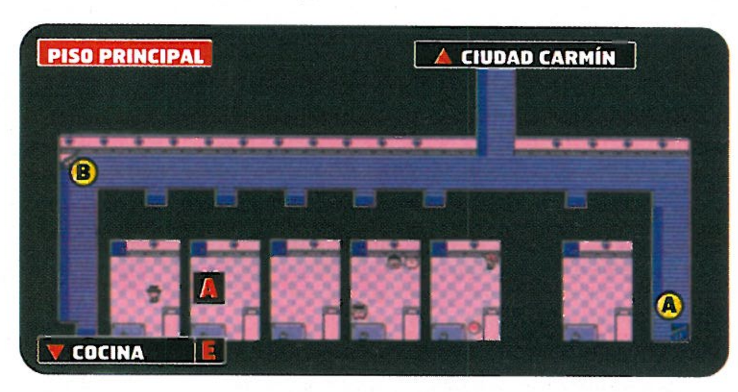
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

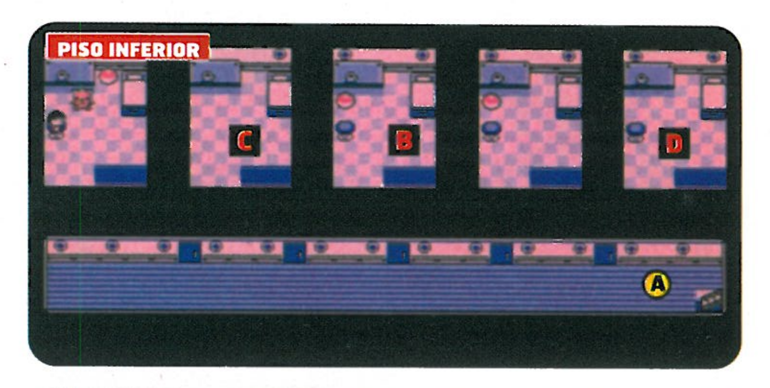
Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	– ● ●

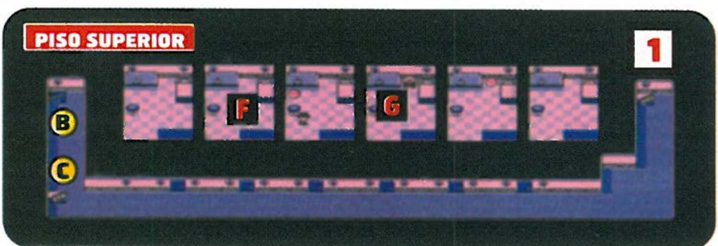
EVOLUCIÓN: Vulpix ▶ Ninetails (Piedra Fuego)

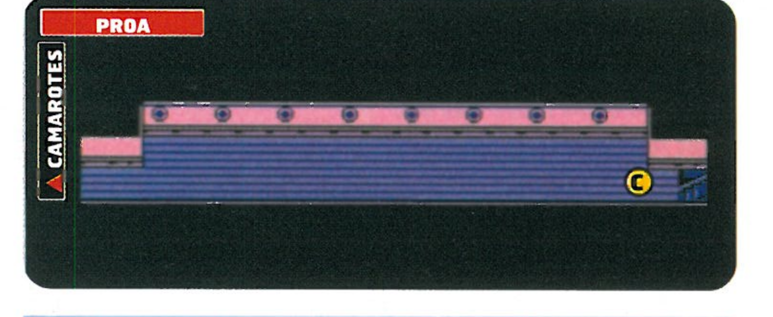
S.S. Anne

Hay un montón de gente en este barco. Algunos te ayudarán, ¡pero los demás están buscando pelea!

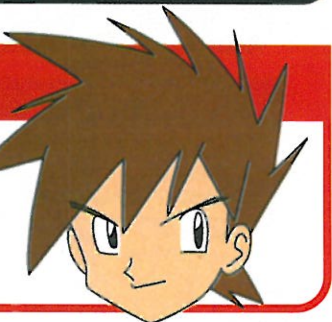








¡Gary ataca!



Justo antes de encontrar al Capitán del S.S. Anne, Gary aparece con una nueva selección de Pokémon.
Esta vez su Pokémon inicial está al N 20, arropado por un Pidgeotto N 19, un Raticate N 16 y un Kadabra N 18.

Trucos Entrenador

Hay muchos y fuertes Entrenadores en el S.S. Anne, de Caballeros a Chicas, pasando por Pescadores y Marineros.
Sus Pokémon van del N 17 al N 23, los Pescadores y Marineros prefieren usar Pokémon de Agua. Así que utiliza contra ellos tus Pokémon de tipo eléctrico y planta.



No lo olvides

Usando los mapas



El S.S. Anne se reparte en cuatro niveles, donde encontrarás Caballeros, Chicas y Marineros.
Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre pisos.
Si bajas las escaleras (A) del piso principal, saldrás a (A) del inferior.

1 El Capitán mareado

No es una buena señal para los pasajeros del S.S. Anne. El Capitán se marea, y ¡es la primera vez que se bota el barco!
Ayuda al Capitán y te dará **MO 01**, la vital habilidad Corte que has estado buscando. ¡Ahora puedes cortar los arbustos! Y también es útil en la batalla.

Pokétruco

No ayudes al Capitán hasta que hayas explorado el barco al completo y recogido todos los objetos.
Cuando dejes el S.S. Anne tras ayudarle, no podrás volver, así que asegúrate de tener todo antes de irte.



¡Consíguelos!

- **A** MT 08, GOLPE CUERPO
- **B** ÉTER
- **C** MAX POCIÓN
- **D** MT 44, DESCANSO
- **E** SUPER BALL
- **F** MAX ÉTER
- **G** CARAMELO RARO

Pokétruco

No dejes el S.S. Anne sin llevarte la MT 08, el fuerte ataque Golpe Cuerpo.
Los Pokémon poderosos pueden usar este ataque para eliminar enemigos de un golpe. ¡Y a veces paraliza! Enséñaselo a Raichu.

Ruta 11

Con Lt. Surge derrotado, es hora de ir al Pueblo Lavanda. Pero no es tan fácil...



No lo olvides

Trucos Entrenador

El camino de la Ruta 11 tiene 10 Entrenadores, incluyendo Jóvenes, Jugadores y Mecánicos. ¡Y todos quieren dejarte para el arrastre!

Los adversarios están entre el N 18 y el N 21, y los Mecánicos prefieren usar Pokémon Eléctricos. ¡No hay muchas sorpresas!

1 Entrada

No puedes llegar a Pueblo Lavanda por aquí porque un Snorlax bloquea el camino. ¡Vaya un vago!

Sin embargo, si tienes 30 Pokémon diferentes, visita al ayudante de Oak en este lugar para que te dé el **Buscaobjetos** que los localiza todos.

2 Cueva Diglett

Con la Ruta 12 bloqueada por Snorlax, tendrás que tomar alguna otra ruta: la Cueva Diglett.

La cueva conecta la Ruta 11 con la Ruta 2, que sale cerca del Bosque Verde. Desde aquí, ve al norte hasta Ciudad Plateada, al este a Ciudad Celeste, y allí está la Ruta 9.



#039 JIGGLYPUFF

Jigglypuff utiliza sus tentadores ojos para encandilar a sus enemigos. Después canta una agradable melodía que los adormece.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Anulación	Normal
Nv 19	Rizo Defensa	Normal
Nv 24	Doblebofetón	Normal
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Jigglypuff** ▶ **Wigglytuff** (Piedra Lunar)

#040 WIGGLYTUFF

El cuerpo de Wigglytuff es elástico. Inhalando profundamente, puede continuar inflándose sin límite.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
–	Anulación	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Doblebofetón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Jigglypuff** ▶ **Wigglytuff** (Piedra Lunar)

#041 ZUBAT

Zubat emite chillidos ultrasónicos mientras vuela. Estos chillidos actúan como un radar que le sirve para orientarse.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Chupa Vidas	Bicho
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Mordisco	Normal
Nv 21	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 28	Ataque-Ala	Volador
Nv 36	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Zubat** ▶ **Golbat** (Nv 22)

#042 GOLBAT

Golbat ataca silenciosamente, sin previo aviso. Usa sus afilados colmillos para morder y absorber la sangre de sus víctimas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Chupa Vidas	Bicho
–	Supersónico	Normal
–	Mordisco	Normal
–	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 32	Ataque-Ala	Volador
Nv 43	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Zubat** ▶ **Golbat** (Nv 22)



Rutas 9/10



Con el Corte, halla la ruta desde Ciudad Celeste hasta la Ruta 9. Ahora estás camino del Túnel Roca.





Pokétruco

Recuerda que cada Pokémon sólo puede saber cuatro ataques, y que a veces tendrán que olvidar alguno para aprender nuevos.

En la última entrega de esta guía incluimos unas listas para ver todas las posibilidades. Escoge ataques antes que movimientos defensivos.

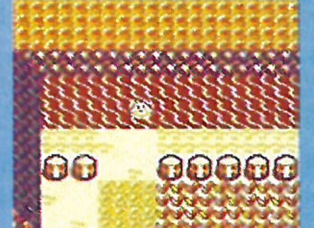


Trucos Entrenador

Otro área relleno de Entrenadores, así que hazte a la idea de volver una y otra vez al Centro Pokémon cuando tu equipo esté débil.

Hay tres grupos con los que luchar; el peor es el de Entrenadores Junior, con Pokémon de N 18 a N 23. ¡También hay un Charmander y un Meowth!

1 Río de los secretos



Este río es la única manera de llegar a la escondida Central Eléctrica, pero aún no puedes llegar hasta allí.

Una vez que tengas la MO 03, Surf, podrás remar río abajo para encontrar unos pocos y raros Pokémon Eléctricos.

De hecho, no tienes que preocuparte por llegar a la Central Eléctrica hasta haber completado el juego.

2 Centro Pokémon



SIEMPRE deberías visitar estos Centros cuando los encuentres, y esta vez es aún más importante.

El viaje por el Túnel Roca es largo y peligroso, así que necesitarás que tus Pokémon estén en plena forma para luchar.

Escoge tus mejores guerreros, cúralos, y... ¡a por ellos!.

¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
SANDSHREW	No hay	Varios
VOLTORB	Varios	Varios
SPEAROW	Varios	Varios
ARBOK	Varios	No hay
RATTATA	Varios	Varios

¡Consíguelos!

A MT 30, TELETRANSPORTE



Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64

4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64
En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2
Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City . Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN
Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64
Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64
Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO
Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X
Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER
Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING
Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II
Dónde están los secretos y cómo conseguirlos .

TONIC TROUBLE
¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF
Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN
Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY
Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

HOBBY PRESS

Nombre / Apellidos ....

Calle .... Localidad ....

Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Fecha y Firma

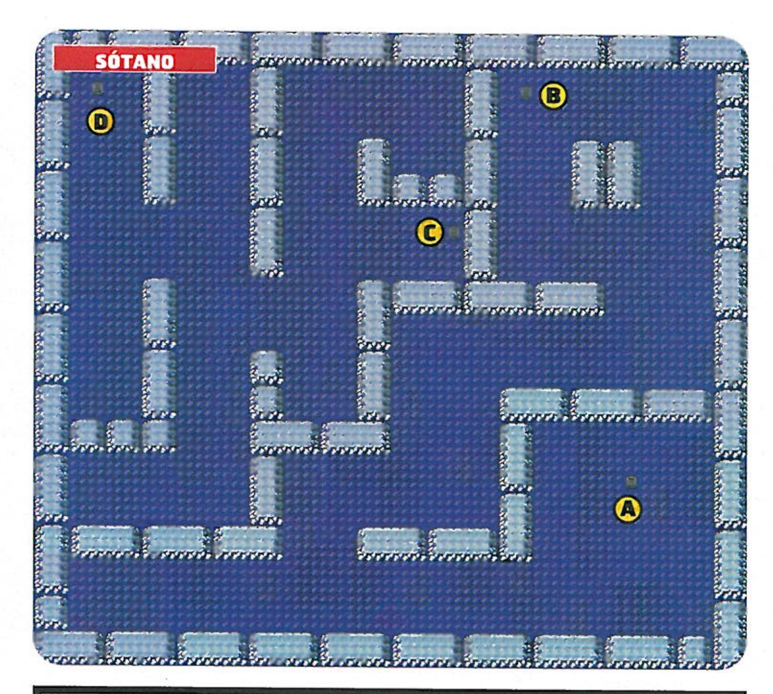
FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Túnel Roca

Asegúrate de llevar la MO 05, Destello, antes de entrar en el túnel. ¡Si no la llevas, no verás nada!





No lo olvides

Trucos Entrenador

Como era de esperar, el Túnel Roca está poblado con Montañeros que usan sus poderosos Pokémon de Roca para luchar.

Verás Pokémon desde N 19 a N 25, así que asegúrate de estar a la altura. Y cuidado con los Geodudes y su poderoso Auto Destrucción.

Usando los mapas



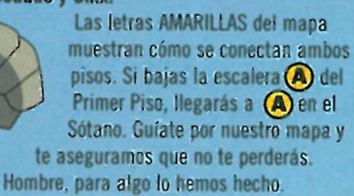
Pokétruco

Si no tienes el Destello, también es posible moverse por la cueva, porque las paredes están un poco iluminadas.

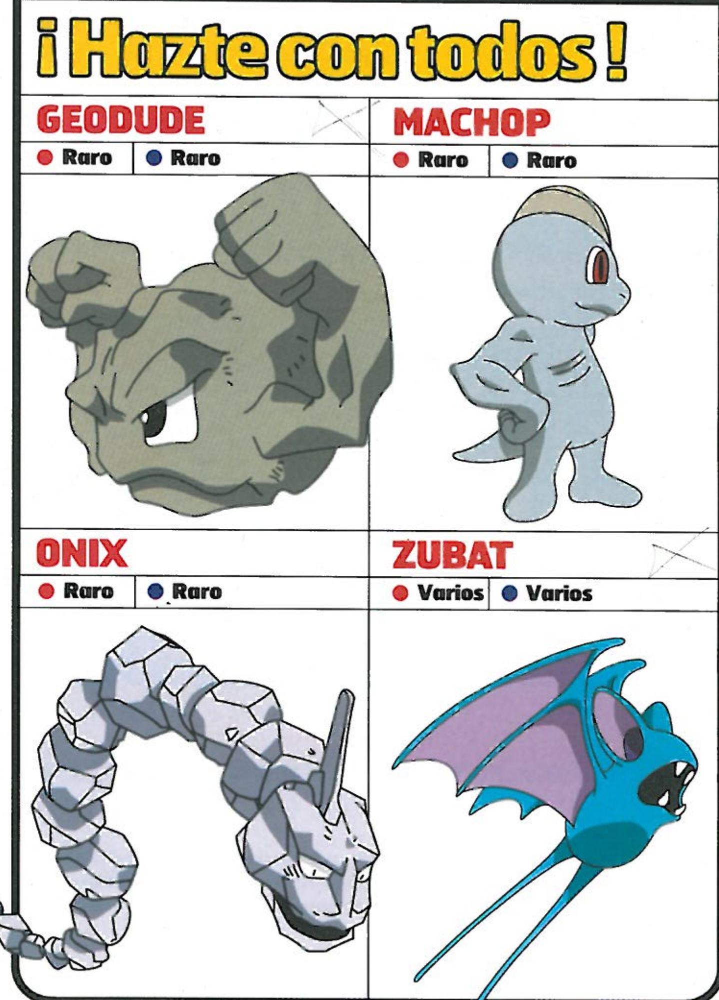
¡Pero no lo hagas! No podrás evitar a los grupos de Montañeros, y te perderás antes de encontrar la salida.

El Túnel Roca se divide en dos niveles, donde encontrarás Montañeros con Pokémon de Roca como Geodude y Onix.

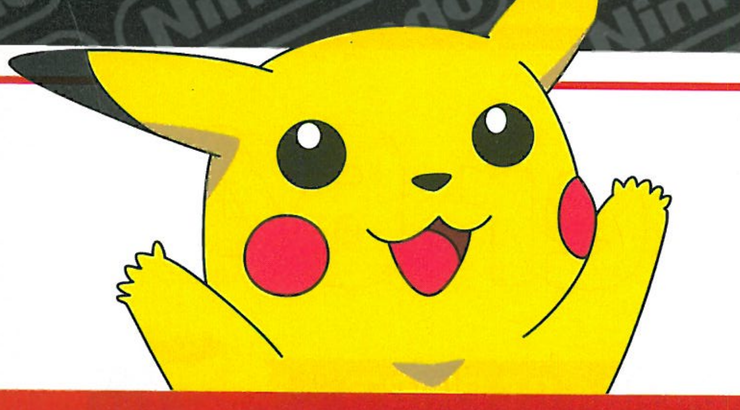
Las letras AMARILLAS del mapa muestran cómo se conectan ambos pisos. Si bajas la escalera (A) del Primer Piso, llegarás a (A) en el Sótano. Guíate por nuestro mapa y te aseguramos que no te perderás. Hombre, para algo lo hemos hecho.



¡Hazte con todos!







Especial PokéCosas

Las PokéCosas de Pikachu aparecen repartidas por toda esta Guía Pokémon, pero hay algunas que no puede esperar a contaros...

'Rai', la primera sílaba del extraño nombre Raichu, en realidad significa Trueno en japonés.
Otra influencia del Lejano Oriente es Kabuto, cuyo nombre significa 'casco' en Japón. Un nombre perfecto para este Pokémon con pinta de "cazuelo".

En Japón, Koffing y Weezing eran conocidos como NY y LA, que viene a significar New York y Los Angeles.
Pero, ¿por qué se llaman como estas dos grandes ciudades? Porque son hediondas nubes de gas tóxico y polución.



El apellido de Ash es Ketchum, pero, ¿has pensado qué puede significar?
Leído rápidamente, su nombre suena como 'catch 'em', 'captúralos'. ¿Lo coges...? Como en 'Gotta catch 'em all', 'Hazte con todos'...

Habrás visto a ese Pokémon que blande un hueso, Cubone, que incluye 'bone', 'hueso', en su nombre.
Pero, ¿te habías dado cuenta que su casi hermano, Marowak, tiene el término 'marow', 'tuétano'? Flipa, ¿eh?

Rojo y Azul son colores importantes en el mundo Pokémon, pero ¿no has visto muchos más?
Sería para pensar mal si no supieses que los nombres de las ciudades –Celeste, Carmín...– son también colores.

Ese Kangaskhan es divertido. La mitad de su nombre viene de Kangaroo, canguro, el animal que guarda las crías en su bolsa.
Pero la otra mitad viene de Genghis Khan, ¡un guerrero Mongol cuyo imperio se extendía desde el Mar Negro hasta el Océano Pacífico!

Clefairy y Clefable deben tener algo que contar tras servirte durante un tiempo en tu equipo Pokémon.
Quizás porque tienen los términos 'fable' (fábula) y 'fairy' (cuento de hadas) en sus nombres.

¿Habías pensado en los nombres de esos pulpos Pokémon, Tentacool y Tentacruel?
Ambos nombres terminan en palabras de significado opuesto, cool (molón) y cruel (eso mismo, cruel). ¡Los nombres Pokémon flipan, son divertidísimos y supercuriosos!



#043 ODDISH

Puede ser confundido con un matojo de hierbas. Si intentas sacarlo de la tierra, chilla de forma horrible.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Absorber	Planta
Nv 15	Polvo Venenoso	Veneno
Nv 17	Paralizador	Planta
Nv 19	Somnífero	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 33	Danza Pétalo	Planta
Nv 46	Rayo Solar	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☑ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● – ●

EVOLUCIÓN: Oddish ▶ Gloom (Nv 21) ▶ Vileplume (Piedra Hoja)

#044 GLOOM



¡Gloom huele increíblemente mal! Sin embargo, una de cada 1.000 personas disfruta oliendo su hedor.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Absorber	Planta
–	Polvo Venenoso	Veneno
–	Paralizador	Planta
–	Somnífero	Planta
Nv 28	Ácido	Veneno
Nv 38	Danza Pétalo	Planta
Nv 52	Rayo Solar	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● – ●

EVOLUCIÓN: Oddish ▶ Gloom (Nv 21) ▶ Vileplume (Piedra Hoja)

#045 VILEPLUME



Agita los pétalos de su cabeza-flor para diseminar su polen venenoso. El sonido del aleteo es muy fuerte.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Polvo Venenoso	Veneno
–	Paralizador	Planta
–	Somnífero	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● – ●

EVOLUCIÓN: Oddish ▶ Gloom (Nv 21) ▶ Vileplume (Piedra Hoja)

#046 PARAS



Paras excava para succionar raíces de árboles. Los hongos de su espalda crecen absorbiendo los nutrientes de su anfitrión.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
Nv 13	Paralizador	Planta
Nv 20	Chupa Vidas	Bicho
Nv 27	Espora	Planta
Nv 34	Cuchillada	Normal
Nv 41	Desarrollo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Planta
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Paras ▶ Parasect (Nv 24)

Ridge Racer 64

Pero, ¿cómo quieres ganar al 13th Racing Kid con el F/A Racing, bruto?, ¿porque ganaste con él el primer circuito? Anda, echa un ojo a los consejos de nuestra guía y sabrás dónde, con y contra quién correr. (El F/A, pfff... serás Jimmy...)

1. F/A RACING

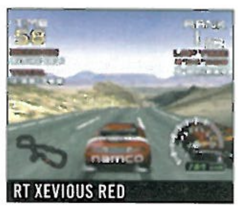
Recomendado para los circuitos:

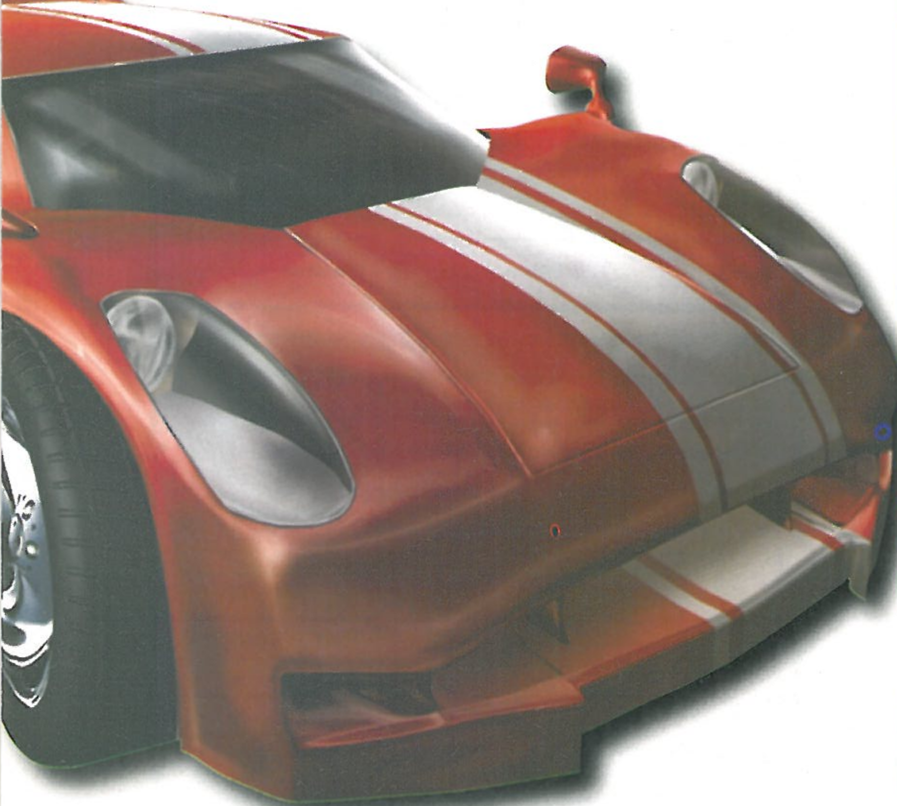
- Ridge Racer Novice
- Revolution Novice
- Renegade Novice
- R. R. Intermediate
- Revolution Intermediate
- Renegade Intermediate

EL MEJOR CONTRA...


RT PINK MAPPY


RT BLUE MAPPY


RT XEVIOUS RED





2. GALAGA RT PRID'S

Recomendado para los circuitos:

- Ridge Racer Expert
- Revolution Expert
- Renegade Expert

¡Agárrate!

La diferencia en velocidad y capacidad de giro con el F/A es favorable, la **aceleración** mantiene un buen nivel, pero tendrás que acostumbrarte a su **menor agarre.**

EL MEJOR CONTRA...


GALAGA RT CARROT

3. GALAGA RT CARROT

Recomendado para los circuitos:

- Ridge Racer Novice Extra
- Revolution Novice Extra
- Renegade Novice Extra

EL MEJOR CONTRA...


RT XEVIOUS GREEN


MICRO MOUSE MAPPY


13TH RACING KID



4. WHITE ANGEL

Recomendado para los circuitos:

- Ridge Racer Novice Extra
- Revolution Novice Extra
- Renegade Novice Extra

EL MEJOR CONTRA...


DIG RACING TEAM


DIGIPEN RACING


ASSOLUTO INFINITTO

5. ASSOLUTO INFINITTO

Recomendado para los circuitos:

- Ridge Racer Expert Extra
- Revolution Expert Extra
- Renegade Expert Extra

EL MEJOR CONTRA...


ATOMIC PURPLE


EXTREME GREEN


TERRAZI TERRIFIC



6. EXTREME GREEN

Recomendado para los circuitos:
•Ridge Racer Extreme

Para ser conductor de primera
Tienes ante tu mando **el coche con mayor aceleración** de los considerados "no muy especiales", según la escala Jimmy. La velocidad también es considerable, **gira con precisión** y... sí, sí, el agarre está al mínimo, así que ponte el cinturón dos o tres veces y reza en las curvas.

EL MEJOR CONTRA...


LIZARD'S NIGHTMARE

7. LIZARD NIGHTMARE

Recomendado para los circuitos:
•Revolution Extreme Extra

Lagarto, lagarto...
No nos digas que no hace sospechar: **aceleración a tope, capacidad de giro hasta arriba** también... y en velocidad y agarre no se queda corto, no... mmm... Quizá tenga algo que ver que en la escala Jimmy aparezca como "carro QTC" (ininteligible calificación, pero dejadle, es Jimmy).

EL MEJOR CONTRA...


SCREAMIN' EAGLE

8. RT SOLVALOU

Recomendado para los circuitos:
•Ridge Racer Extreme

EL MEJOR CONTRA...


RT BOSCONIAN

GALAGA RT PRID'S



12. SCREAMIN' EAGLE

Recomendado para todos los circuitos de:
•Platinum Cup

9. RT BLUE MAPPY

Recomendado para los circuitos:
•Revolution Extreme Extra

¿Te gustan el fútbol, los toros y Gran Hermano?
Pues entonces este coche está hecho para ti. **Tiene todo a tu medida**, es decir, velocidad, aceleración y agarre, justo en el punto medio. Lo único que está algo por debajo es el control, pero no siempre hace falta tener todo bajo control (Jimmy, sigo sin cogerle el sentido a tu "gran sentencia").

EL MEJOR CONTRA...


RT NEBULASRAY

10. 13TH RACING KID

Recomendado para los circuitos:
•Ridge Racer Extreme

Mala suerte, chaval...
Con el número trece por bandera, este coche no muy "especial" "se porta" (Jimmy y sus términos científicos, qué pesadito) en aceleración y velocidad, pero **descompensan el control y el agarre.** De todas formas, tiene ángel, o al menos, con él debéis intentar conseguirlo.

EL MEJOR CONTRA...


WHITE ANGEL



11. DIGIPEN RACING

Recomendado para los circuitos:
•Revolution Extreme Extra

¿Qué tiene de especial?
"No mucho" (vale Jimmy, vale). Como en Extreme Green, la aceleración está a tope y la velocidad le sigue de cerca, pero en su caso **se han compensado control y agarre. Es más manejable.**

EL MEJOR CONTRA...


AGE SOLO SUPERNOVA

CONSIGUE LOS VEHÍCULOS SECRETOS



CADDY CAR
Al comenzar la primera carrera, **date la vuelta y embiste el muro de hormigón**. Tranquilo, no hace daño. Transparenta. Correrás el circuito al revés. Simplemente, procura ganar la carrera.





ULTRA 64
Cuando **termines con éxito todas las carreras de las copas Platino,** te caerá del cielo. Vamos, que no necesitarás atacarlo: vendrá por la cara... y muchas horas pegado al mando, claro. Pero eso sí, mola todo el cochecito.





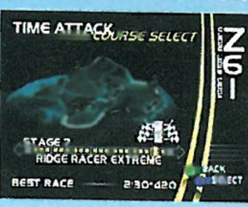




GALAGA 88
Termina el primero en la última carrera de las copas de Oro, y aparecerá el clásico **matamarcianos de Namco**: Galaga. Bueno, pues **machaca a TODAS las navecitas** (PERFECT), y como recompensa te obsequiarán con una de estas naves para que alucines. Por cierto, no tiene agarre porque no tiene ruedas. Pero tampoco vuela.







POOKA
Métete en **TIME ATTACK** y elige el circuito donde competiste con **Lizard Nightmare**. Consigue el mejor tiempo batiendo el antiguo récord, y te darán a este... bicho. Su habilidad es todo un misterio.

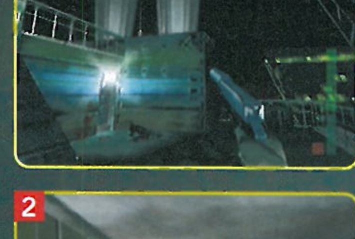




La burrada del año en acción ha dejado loca a media población jugona. No podía librarse de nuestro obligatorio destripe de grandes títulos. Métete en ambiente, vístete de látex, ponte carmín, y... bueeeno, vaaale, es cierto, bastará con que cojas el mando. A investigar, majetes, que están pasando cosas muy raras por ahí. Empieza la fiesta.

1.1 dataDyne: Infiltración

En todo lo alto del edificio dataDyne nos han dejado. Ya que estamos aquí, habrá que infiltrarse un poco. Baja por la rampa y, en el recodo, tienes un magnífico puesto de tirador para despachar al guardia. La otra opción es bajar y disparar a bocajarro 1, pero podría dar la alarma. Pasa al interior y pégate a la barandilla de la izquierda. Podrás ver el brazo de un guardia. Pégale un tiro en la mano y no podrá utilizar su arma. Una vez hayas acabado con él, baja y sal por la puerta. Si eres precavido, puedes esperar al enemigo que está subiendo y deshacerte de él arriba. Sea como sea, elimínalo. Baja las escaleras y espera a que otro pardillo de dataDyne abra la puerta. Acribíllalo antes de que suelte el pomo. Entra en la sala y colócale un adorno en la sien al enemigo que está tras la segunda columna 2. Ahora dirígete a la puerta de su izquierda, pasado el segundo ascensor. En realidad bastaría con coger un ascensor y bajar a la última planta, pero te dejarías un escudo muy útil. Baja un piso por las escaleras y busca un enemigo con casco si quieres hacerte con la Falcon doble (está en una pequeña oficina situada en el pasillo que rodea la planta). Si bajas otro piso por las escaleras te harás con un escudo. Uno de los primeros enemigos que veas lo llevará en la mano. Acaba con él rápido. Ahora ya puedes coger el ascensor, descender veinte pisos, y prepararte para la fiestecilla que tienen montada en la planta baja. Quédate junto a la escalera y revienta todo lo que aparezca 3. Baja las escaleras y abre la puerta a tu izquierda. Elimina la panda de desgraciados que campan por allí, abre otra puerta, dobla la esquina y dirígete a la pared para que se abra un panel secreto 4.



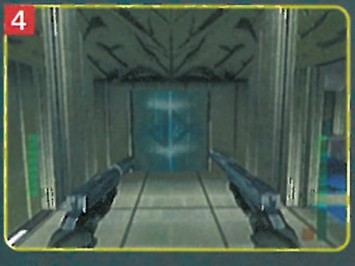
1



2



3



4

CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

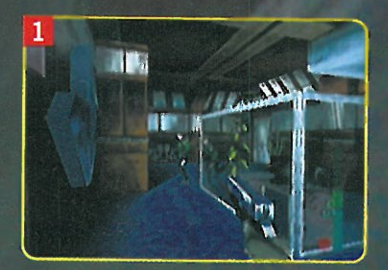
OBJETIVOS: Simple y llanamente, **llegar hasta el ascensor** que está localizado en algún lugar de la **planta baja.** No es que se ve a la primera, pero no es tan difícil.

OBJETOS: Comienzas con la **pistola** preferida del Instituto Carrington, una **Falcon 2 con silenciador,** indispensable si no quieres que todos los agentes enemigos sepan dónde estás cada vez que dispares. Podrás encontrar una **ametralladora CMP150** al lado de cada enemigo fallecido. También te explicamos cómo conseguir otra **Falcon 2 y un escudo** en las plantas superiores del edificio de dataDyne.



1.2 dataDyne: Investigación

Empezamos contándote cómo conseguir una doble CMP 150. Espera dentro del ascensor a que el guardia pase hacia la derecha (sin que te vea). Sigue después al robotejo que pulula por el suelo cuando se dirija por el pasillo y cuélate por el pasadizo secreto que se abre a la izquierda de la puerta. Al final de éste, rompe la barandilla de cristal y déjate caer. Espera unos tres minutos hasta que los guardias se marchen, y en uno de los ordenadores conseguirás el arma. Si te descubren se bloquea. Bueno, partiendo del principio. Sal del ascensor, cárgate al guardia y ve por el pasillo de la izquierda. Tras la puerta encontrarás cuatro enemigos 1. Introdúcete por las puertas en las que esté escrita la palabra "caution" hasta que te avisen de peligro por radiación. Saca la CamSpy y hazle una foto al aparato con el cristal verde 2. Recoge la CamSpy y sigue por las puertas del sector dos. Al llegar a otra sala con varias puertas y un montón de enemigos 3, sal por la puerta de la derecha ,al fondo. Tras otra carnicería a base de agente de dataDyne, te encontrarás con varios dispositivos de láser 4. Espera a que el pequeño bot que avanza por el suelo los desactive al pasar y cruza junto a él. La siguiente sala tiene un guardia fácilmente destrozable. Pasa a la siguiente sala y retrocede a la anterior para poder eliminar los enemigos según entren por la puerta. Coge el escudo rompiendo el cristal del terrario en esa sala. Sigue adelante, elimina a los dos guardias y utiliza el Data Uplink en el ordenador para desbloquear puertas. Elimina los enemigos de la siguiente sala y cruza la puerta que hay de frente. Por fin, encárgate de las ametralladoras en el último corredor 5.

1


2


3


4


5


CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

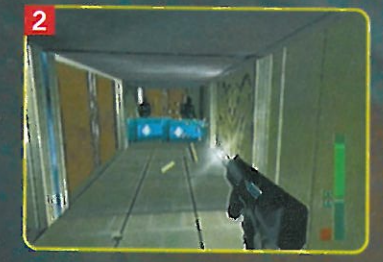
OBJETIVOS: Lo primero es **holografiar el isótopo radiactivo**. Es el cristal que desprende luz verde y del que tendremos un magnífico recuerdo **pulsando Z con nuestra CamSpy** desde el ángulo que nos parezca más artístico. El segundo objetivo es **encontrar al Doctor Carroll,** que es a lo que veníamos. Aunque está bastante cambiado, el chico.

OBJETOS: De entrada apareces con tu **Falcon 2, Data Uplink, y CamSpy.** Conseguirás un **CMP150 y un Dragón** de los enemigos fallecidos. Pero si investigas por los laboratorios, te puedes hacer con un **K7 Avenger y un dispositivo de visión nocturna.** El escudo ya sabes dónde está.

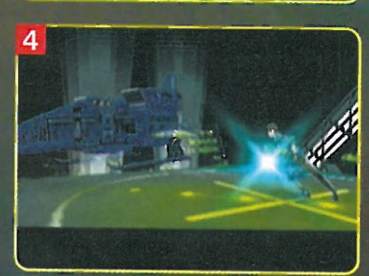
1.3 dataDyne: Extracción

Con el Doctor Carroll flotando a nuestro alrededor, tendremos que llegar de nuevo al puerto de despegue, en el piso más alto. Lo primero es equiparse las gafas de visión nocturna. Como la zona es la misma que en la misión 1.1, ya la conoces. Pégate a las paredes exteriores para que los guardias que se parapetan tras las barricadas no te vean 1. A una distancia prudencial, les colocas un disparo en la cabeza. Despachados los de las dos primeras esquinas, te encontraras con una barricada mayor y dos guardias que no deberían presentar problemas. Desde allí, aunque no puedas pasar, avistarás las cabezas de los que están en la escalera que lleva a los ascensores. Dos tiritos más. Tienes que rodear todo el hall para llegar a los ascensores, y en la siguiente esquina hay otro guardia. Si consigues matarlo sin que te hayan detectado, te acabas de ganar una DY357 Magnum. Sigue con la misma táctica hasta llegar a los ascensores. Una vez arriba, tendrás que dar toda la vuelta por el perímetro del piso para llegar al otro ascensor, eliminando varios guardias 2. Asegúrate de que todas las guardaespaldas de Cassandra van cayendo. En el piso superior hay que repetir la operación y bordear todo el piso para llegar a la puerta de la escalera. A propósito, que a la derecha de ésta tienes una sala con un escudo. Sube por las escaleras, cárgate al guardia y recoge el lanzacohetes antes de seguir tu camino hacia el helipuerto por las escaleras. Arriba te han preparado una sorpresita 3. Equípate la visión nocturna y acaba con las últimas guardaespaldas antes de subir por las escaleras, tomarle un poco el pelo a Cassandra y acabar la complicada misión 4.

1


2


3


4


CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: Tres son. El primero es **llegar al ascensor,** y se cumple sólo. El segundo es **acabar con todas las guardaespaldas de Cassandra,** ésas vestidas de cuero y con pelo corto. El tercero es también obvio: **llegar al helipuerto** para ser rescatados. Por supuesto, si se cargan al Doctor Carroll se acabó la misión.

OBJETOS: Comienzas con tu **Falcon y la visión nocturna.** Los enemigos dejarán sus **CMP150 y sus escopetas** a tu disposición. El **escudo y el lanzacohetes** ya están localizados arriba.

2 Carrington Villa

La fase empieza cardiaca desde el principio. Según pongas un pie en el suelo, acércate al hueco en la roca de enfrente, saca el rifle de francotirador y disponte a colocarles un tirito al par de facinerosos que intentar asesinar a la negociadora. Objetivo uno fuera 1. Baja por el camino encargándote de algún que otro guardia (si te apetecen unas granadas, dispara a las cajas esparcidas por allí). Llegarás a una pronunciada cuesta. Desde arriba puedes ponerte el rifle y acabar con los guardias, pero si bajas y los masacras allí tampoco pasa nada. Saliendo de la cueva, llegarás a una intersección. Gira a la izquierda, pégate a la pared, mira hacia arriba y verás un francotirador. Mándalo a casa antes de que dé problemas 2. Haremos aquí un inciso para explicar cómo conseguir la doble CMP150. Tienes que matar a los agentes que amenazan a la negociadora en diez segundos, bajar por el camino y desarmar al primer guardia. Selecciona ahora el CMP150 y corre entre el resto de enemigos para llegar al primer francotirador en menos de 38 segundos. Acaba con él y soltará otra CMP150. Siguiendo por donde íbamos, ve ahora por la derecha y saca el rifle para encargarte de los cuatro francotiradores que hay en los tejados 3. Vuelve a la izquierda y llega hasta el final del helipuerto para recoger un escudo y, disparando a las cajas, un Devastator. Dirígete ahora a la zona del porche con las columnas y defenestra un par de enemigos antes de entrar en la mansión. Cárgate allí otro par de enemigos y ve por la puerta de la derecha, donde te espera un par más. Baja las escaleras y ocúpate de cuatro desgraciados más. Sigue por la habitación donde estaban y entra en el tercer arco de la derecha. Pasa las escaleras 4 y defunciona un par de guardias más antes de bajar por las pequeñas escaleras que hay a la derecha de la cocina. Al llegar abajo, mata dos más y entra por las puertas dobles de la izquierda. Habrá una lucha bastante cruenta en estas escaleras, de modo que retrocede y ve uno por uno. Baja las escaleras y entra en la puerta de la izquierda junto a ellas. Te encontrarás con un pasaje subterráneo. Sigue recto hasta que veas la tubería en el suelo y síguela. Te llevará hasta el primer generador 5. Actívalo y sigue la tubería en sentido contrario para llegar al segundo generador. Activa éste también. Muy cerca hay una puerta que lleva hasta las bodegas. Hay enemigos escondidos detrás de muchos de los muebles, de modo que mira bien y colócales el tiro mientras se esconden 6. Pasa por los tres corredores que llevan a cada bodega y quítale al último de los guardias una tarjeta llave para abrir la última puerta y encontrar a Carrington sano y salvo.













CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

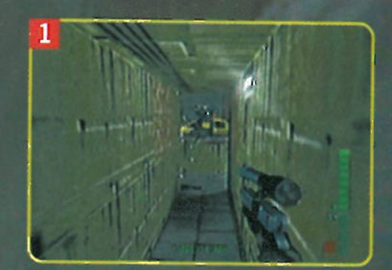
OBJETIVOS: Esta vez hay que **salvar al negociador al principio de la misión.** Después tendremos que **encontrar y encender los dos generadores** para reactivar la corriente. Por último, debemos encontrar **el lugar donde retienen a nuestro querido Carrington.**

OBJETOS: Comienzas con tu **rifle de francotirador,** pero a lo largo de la misión podrás conseguir la habitual **CMP150** que empuñan los agentes enemigos, un **escudo** sobre las cajas que esconden el **Devastator, y Granadas** en las cajas al principio de la misión.



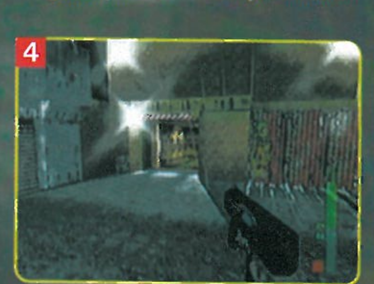
3.1 Chicago

Aquí estamos, intentando infiltrarnos en el edificio G5. El punto de partida es un callejón. Doblando la primera esquina encontraremos un guardia. Si lo matas sin que consiga dar la alarma, mucho mejor. Al civil ni tocarlo. Introdúcete por el túnel y acaba con un par de enemigos al otro lado.Si viene el bot de seguridad (que vendrá) refúgiate en el pasaje hasta que se vaya 1. Cada vez que aparezca, escóndete donde puedas y te dejará en paz. Sal del pasaje y gira a la derecha. Al fondo y a la izquierda hay una valla con una estrecha abertura. Cuélate por allí y acaba con un enemigo a cada lado del canal. Después dirígete a tu derecha por el centro del canal y vuelve a girar a la derecha para meterte por otro más estrecho. Agáchate para seguir avanzando y, al fondo, encontrarás un maletín con tus bártulos 2. Vuelve al lugar donde estaba estacionado un taxi, pero con cuidadito, porque te tienen preparada una emboscada al volver al canal principal. Una vez que llegues al taxi, utiliza el reprogramador para crear una maniobra de diversión (que no tiene nada que ver con los guateques) haciendo que el taxi se estrelle 3. Cuando esto ocurra (puede tardar un rato largo), todos los guardias de seguridad acudirán allí y tú podrás machacarlos de una vez. Sigue la calle principal arrasando agentes enemigos hasta que llegues a una entrada de parking. Joanna te dirá que es el único sitio por el que entrar, de modo que dirígete allí y otra misión completada 4.


1


2


3


4

CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

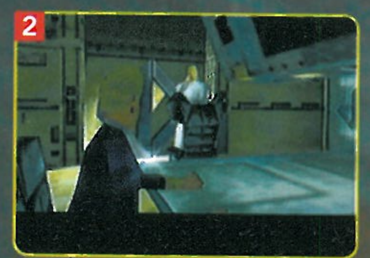
OBJETIVOS: Esta vez serán **encontrar a tu equipo en las calles de Chicago,** crear una maniobra para **distraer la atención de la seguridad del edificio G5,** y entrar en dicho edificio cuando no haya vigilancia. Chupado.

OBJETOS: Sales con tu fiel **Falcon 2** equipada con **mira telescópica,** cosa muy útil a la hora de distinguir una sien enemiga. Conseguirás la también familiar ametralladora **CMP150** y una potente **DY357 Magnum** de los enemigos. Al encontrar tu equipo tendrás en tu poder una **mina activable por control remoto y el reprogramador** para el taxi.

3.2 Edificio G5: Reconocimiento

Una vez dentro del edificio, tendremos que aprender a lidiar con un nuevo tipo de enemigo que viene envuelto en un escudo que le permite camuflarse en cualquier tipo de lugar. Sólo los verás cuando quieran disparar, pues es en esos momentos cuando se hacen visibles. Bueno, pues comienza por cargarte a un par de ellos en la primera sala. Conseguirás una silenciosa ballesta si matas al segundo con los puños 1. Es importante que seas silencioso, porque si algún enemigo consigue llegar a un interruptor de alarma, adiós a la misión. En la siguiente habitación se apagarán las luces al acercarte a la puerta. Hay un montón de gente camuflada allí. Cuando acabes con el último, soltará una tarjeta con la que podrás abrir la puerta. Colócale un disparo en la "chola" al guardia del fondo o saldrá disparado a dar la alarma. Entra en la siguiente habitación y arma la de San Quintín antes de que alguien llegue a la alarma. Encárgate primero del que tienes enfrente, que es el más cercano a la alarma. Sube las escaleras y sigue por la plataforma superior agachado hasta que Jo te advierta que la reunión se debe de estar celebrando por allí. Usa la CamSpy para enterarte de todo 2. Recoge la CamSpy, déjate caer y sal por la puerta más lejana. Sube las escaleras y acaba con toda la gentecilla que ronda por estos pasajes. Si quieres un escudo, busca las otras escaleras que bajan y recógelo. Arriba de nuevo, tras las puertas plateadas, está la cámara de seguridad que contiene el disco del Doctor Carroll 3. En esa misma habitación, a la derecha, coloca el decodificador en el interruptor. La alarma será activada y, mientras el aparatejo busca el código para abrir la puerta, tendrás que matar un buen puñado de guardias con tu Magnum. La puerta terminará abriéndose y podrás recoger el disco. Te comunicarán que están intentando habilitarte una salida del edificio y se oirá una explosión. En la misma planta en la que te encuentras (muy cerca de la caja de seguridad) tus amigos del Instituto Carrington habrán volado un muro, franqueándote la salida del edificio 4. Misión terminada, majo.


1


2


3


4

CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: Otros tres objetivos que cumplir. Lo primero es **holografiar la reunión** que se está llevando a cabo en el edificio **con la CamSpy.** Seguidamente tendremos que **recuperar el disco del Doctor Carroll.** Luego hemos de **salir de allí por la escalera de incendios.**

OBJETOS: Tu **Falcon** no te abandona, pero esta vez la acompañan un **decodificador y la CamSpy.** Puedes conseguir una **CMP150** y también una **Magnum, además de la ballesta y el escudo.**

4.1 Area 51: Infiltración

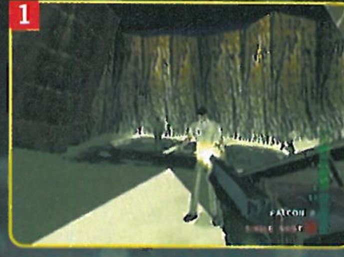
Lo que es la vida. Tan pronto andas por el centro de una macro-ciudad como Chicago pegando tiros, como te vas a lo más remoto de Nuevo México a seguir pegándolos. El caso es que aquí tenemos otro de esos comienzos de fase estilo Rambo. Date media vuelta y acribilla a los tres enemigos 1. Recoge la munición y, sobre todo, las granadas que sueltan, ya que las vas a necesitar muy pronto. Al doblar la primera esquina te encontrarás otro pardillo al que agujerear. Cuidado con la ametralladora del recodo. Si disparas desde lejos no habrá problemas. Vuelve a girar y encárgate de otra ametralladora a tu izquierda antes de sacar la MagSec 4 que les robaste a los agentes enemigos y utilizar la mira telescópica para triturar la cara de los dos vigilantes de la torreta 2. Al aproximarte al túnel del fondo, tres guardias vendrán a la carrera. Vuelve a utilizar la mira para abatirlos antes de que lleguen lo suficientemente cerca como para poder dispararte (ellos no utilizan la mira). No vayas por el túnel, mejor métete por el agujero en la verja a la izquierda y lanza una granada delante del puerto de aterrizaje y otra detrás para hacer estallar las minas que hay por allí. Una vez hecho esto, recoge el lanzacohetes en la pista y localiza un pequeño hueco en la pared de la izquierda 3. Agáchate y recoge el escudo que hay en el interior del túnel. Al salir por el otro lado, podrás ver las piernas de un enemigo. Dispáralas.

CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: El número acostumbrado de objetivos, que esta vez se componen de la **desactivación** a base de explosivos **del radar aéreo**, la **entrada al hangar** de la base y el **encuentro con un agente infiltrado** de nuestra organización.

OBJETOS: Tu **Falcon 2 y los explosivos** para detonar el radar son todo el inventario de que dispones al comenzar la misión. Podrás ampliarlo con las **MagSec 4, las granadas, y Dragon** de los agentes enemigos, y el **lanzacohetes** en el helipuerto rodeado de minas.

1



2



3



4



5

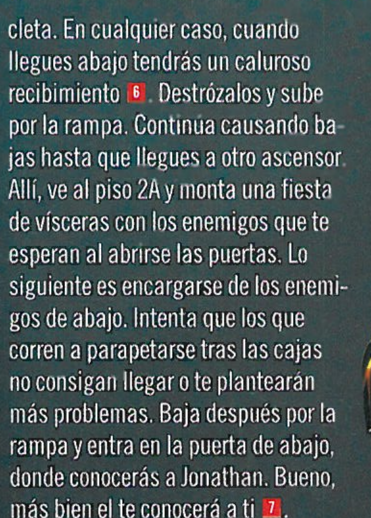


6



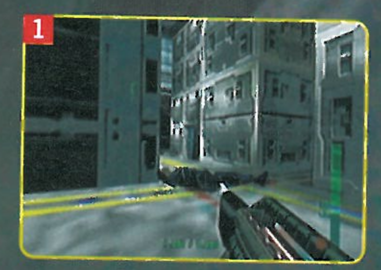
Dirígete a la derecha para acabar con otro guardia y vuelve hasta la esquina de la izquierda para destrozar dos cámaras. Vuelve por la derecha y explota la última cámara en la esquina posterior. Ahora saca la mira para hacer estallar el hover que un técnico está reparando al fondo del escenario 4. Acércate hasta allí para recoger la llave de acceso a los hangares. Antes de entrar en ellos, vuelve al hueco con la escalera descendiente que antes ignoraste y entra hasta la cocina para colocar los explosivos en la pantalla con caracteres verdes 5. Sal de allí pitando, aunque la alarma saltará y algunos guardias andarán jorobando mientras huyes. Ahora sí puedes ir hacia los hangares (a la derecha del técnico muerto) y elegir puerta. La de la derecha está repleta de enemigos. La de la izquierda la han llenado con barriles explosivos. Si un enemigo te dispara estando dentro, adiós la bicicleta. En cualquier caso, cuando llegues abajo tendrás un caluroso recibimiento 6. Destrózalos y sube por la rampa. Continúa causando bajas hasta que llegues a otro ascensor. Allí, ve al piso 2A y monta una fiesta de vísceras con los enemigos que te esperan al abrirse las puertas. Lo siguiente es encargarse de los enemigos de abajo. Intenta que los que corren a parapetarse tras las cajas no consigan llegar o te plantearán más problemas. Baja después por la rampa y entra en la puerta de abajo, donde conocerás a Jonathan. Bueno, más bien el te conocerá a ti 7.

7

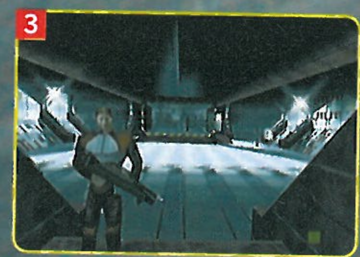


4.2 Area 51: Rescate

Dentro, estamos dentro! Primero explora el área sin la caja explosiva limpiando la zona de enemigos. Rebusca porque se esconden en cualquier rincón. Después, puedes conseguir la doble Falcon si disparas a un explosivo situado entre las cajas de tu derecha, según entras 1. Utiliza el ascensor para subir a una plataforma donde te esperan más enemigos (si no los mataste desde abajo). Sigue por las puertas de la izquierda hasta llegar a una sala con dos pisos. Intenta disparar desde aquí a los guardias en el piso de arriba. Los que no consigas tumbar bajarán por el ascensor de tu izquierda. Una vez estés seguro de que todos están muertos, vuelve a por la caja explosiva y llévala hasta el piso superior de la última estancia. En la última columna de acero hay una X marcada 2. Deja la caja allí, aléjate, y cósela a tiros. Después de la explosión saldrán algunos guardias. Espera fuera a que aparezcan. La explosión ha matado a un científico que pasaba por allí. Coge su uniforme y póntelo cuando no te vean. Guarda el arma y camina despacio. Debes introducirte por la puerta a la izquierda del agujero que has hecho, pero en la pared contraria. Cruza la sala y un enemigo te dirá que te esperaban 3. Serás reconocido y tendrás que matarlos a todos. Llega hasta la habitación del final y coge la llave. Vuelve al corredor del agujero y entra en la puerta a tu derecha. Hay montones de guardias 4. Uno soltará una llave. Abre la siguiente puerta y corre hacia la sala del final o matarán al pobre Elvis.


1


2


3


4

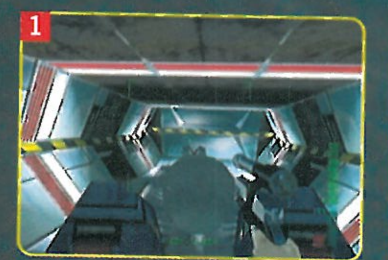
CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: El primero es **obtener un disfraz de científico** para poder campar a tus anchas. El segundo es conseguir **una forma de entrar al laboratorio de autopsias,** una llave sería lo suyo. El tercero es **rescatar al único superviviente del accidente que tuvo el UFO** (si es que van como locos).

OBJETOS: Tu **Falcon 2** es el inventario de salida. Tampoco necesitamos más. La **doble Falcon 2** también está por allí. Conseguiremos una **Superdragon** dentro del laboratorio, al igual que tranquilizantes y otras medicinas que dejan los científicos al palmar. Bueno, y el imprescindible disfraz.

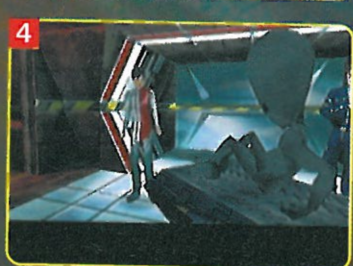
4.3 Area 51: Escape

Tengo un alien en camilla frente a mis narices y acaban de gasear la zona con veneno. Pues empezamos bien. Si volvemos a la sala de autopsias, encontraremos otra Falcon 2. Ahora, huye por las compuertas hasta que cruces un par. Cuando encuentres enemigos, no sueltes la camilla, dispárales por encima en su lugar 1. Cruza la puerta marrón y dobla la esquina. La siguiente puerta tienes que abrirla soltando la camilla. Vuelve a cogerla y sigue adelante hasta la zona segura. Vuelve ahora hasta la puerta que pasaste (donde los dos tipejos). Entra por allí y, en uno de los dos laboratorios circulares encontrarás una salida por el otro lado. Baja la rampa y abre la puerta para encontrarte en otra sala con enemigos 2. Al fondo y a la izquierda está la puerta por la que debes salir. Te encontrarás en un pasaje a cielo abierto. Ve por la pasarela hasta el otro lado, donde encontrarás a Jonathan. Ahora has de volver a la sala anterior a la pasarela y Jonathan se pondrá a instalar un explosivo en la pared. Protégelo con cuerpo y alma, porque empiezan a llegar enemigos, y si lo matan se acabó la misión. El explosivo terminará por estallar haciendo un hueco en la pared por el que podréis pasar 3. El agujero da directamente al hangar donde tienen oculto el platillo volante de Elvis. Baja del corredor superior para entrar en una puerta que te dirigirá hasta el sitio donde dejaste al marciano dormidito en su camilla. Elvis despertará y, con buena pronunciación, empezará a hablar inglés (de verdad, estos marcianos se nos adelantan en todo) 4. Ahora lo único que queda es escapar de allí, pero al llegar junto a la nave de Elvis, descubriremos que sólo tiene capacidad para dos... ¿personas?. Hay suerte porque también se ve una moto. Pero las puertas del hangar están cerradas, de manera que alguien tendrá que subir y activar las dos consolas en el piso superior. Normalmente lo hará Jonathan: tú sólo tendrás que cubrirlo. Pero otras veces irás tú a abrir las puertas. Si es así, sube, acciona las dos terminales, y escapa en el hover. Nos vemos el mes que viene para conocer alienígenas menos amistosos.


1


2


3


4

CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: Como siempre, tres. Primero has de **encontrar a Jonathan** porque están a punto de descubrirle. Seguidamente tienes conseguir **entrar al hangar secreto.** Por último, **escapa de Area 51 llevando a Elvis a su platillo.**

OBJETOS: Otra vez tu **Falcon 2** y tu pericia son tus únicas armas iniciales. El **Superdragon y los Tranquilizantes** se los podrás arrebatar al personal de seguridad de la base. Como ya hemos dicho, la **doble Falcon 2** la puedes obtener desde el principio volviendo a la sala de autopsias.

El dibujo del mes



Iván Muñiz Palomar

(Cambrils, Tarragona)

Aquí está el fiel reflejo de la carrera por el éxito entre los personajes de Nintendo. Iván lo ha visto así, y parece que a su juicio, ganará Pikachu... Mmm... Eso es que todavía no ha visto a Jimmy con su triciclo. Bueno, gane quien gane, él se ha ganado el divino mando, y nuestra "fiunlicitación".

Resultados del Test (número 92)

Parece que nos vamos haciendo mayorcitos. Lo decimos por los porcentajes que han salido en el test que proponíamos el mes pasado, y que os daba a elegir el juego más deseado de entre los vistos en E3. Primero RPG, le sigue una aventura de terror, después Conker despendolado... y, ¿qué ha pasado con Banjo-Tooie?

ZELDA MAJORA'S MASK	25,3	MARIO TENNIS	10,8
ETERNAL DARKNESS	20,1	TUROK 3	10,1
CONKER BFD	14,5	BANJO-TOOIE	6,1
DINOSAUR PLANET	13,1		



A VECES LLEGAN CARTAS...

De un donante

Dicen que las cosas se consiguen con sangre, sudor y lágrimas, cómo el sudor y las lágrimas no quedaban muy bien, aquí tenéis la sangre:

QUIERO UN RELOJ,
QUIERO UN RELOJ,
QUIERO UN RELOJ,
QUIERO UN...

J. A. Fontás Guillamet

(Girona)



Sandra Mayo Burgos
(Puerto de Santa María, Cádiz)

BUSCA LAS DIFERENCIAS

La bella heroína de Nintendo 64 está algo mosqueada, porque una impostora quiere suplantarla. Encuentra las 6 diferencias y adivina cuál es la verdadera Joanna.



¿NO ENCONTRÁIS DIBUJOS DE POKéMON? AH, CLARO, ESTÁN EN NUESTRA NUEVA REVISTA POKéMON

¿QUÉ TE PARECE EL NOMBRE DE STARCUBE PARA DOLPHIN?



Mª Lourdes Martínez
(Guadix, Granada) 9 años

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes el tema propuesto es:

¿QUÉ OPINAS DE QUE HAYA JUEGOS QUE SÓLO PUEDAN UTILIZARSE CON EL EXPANSION PAK?

Ya lo has vivido con Donkey Kong, también es el caso de Perfect Dark, y seguro que nos esperan más cartuchos que necesiten el Expansion Pak. ¿Te parece que estos juegos aprovechan toda la memoria extra?, ¿crees que sin el Expansion tendríamos juegos tan alucinantes?, ¿quizá es más fácil programar juegos con 8 megas de Ram a disposición de los desarrolladores?... Lo que pienses, háznoslo saber.

Escríbenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª. 28020 Madrid. O hazlo por e-mail a la dirección: ***sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es***

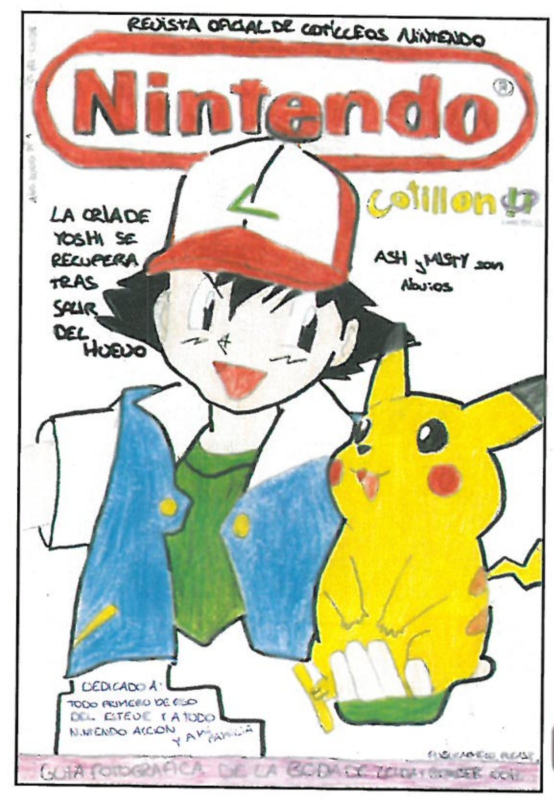


Luis Martín García Matanza
(Ourense) 5 años





Rocío Abajón Sueiro
(A Coruña)



Diego Moriana Rodríguez
(Cornellá de Llobregat, Barcelona)

Qué opinasteis en el número 92

Estos son algunos de los nombres que habéis propuesto como "ideales" para las nuevas consolas de Nintendo. Fijaos bien, porque hay algunos muy "currados"...

Dolphin: **Nintendo Generation**
GBA: **GameBoy Perfect**
Jonathan Martín Asenjo

Dolphin: **Quality**
GBA: **Portable 32 Game**
Marc Riera Torrent

Dolphin: **Nintendo Shark**
GBA: **GameMan 32**
"Bluetonic"

Dolphin: **Real World**
GBA: **Small Giant**
M. Concepción Reyes

Dolphin: **Desire**
GBA: **GameRush**
"Drantag"

Dolphin: **Nintendo Hurricane**
GBA: **GameBoy Phone**
"Moonlight"

GAME BOY camera

Emilio Pontón Herranz
(El Escorial, Madrid)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

NO DEJÉIS DE ENVIARNOS IDEAS, DIBUJOS, PROPUESTAS, DISEÑOS SOBRE DOLPHIN Y GAME BOY ADVANCE. SOIS MUY ORIGINALES

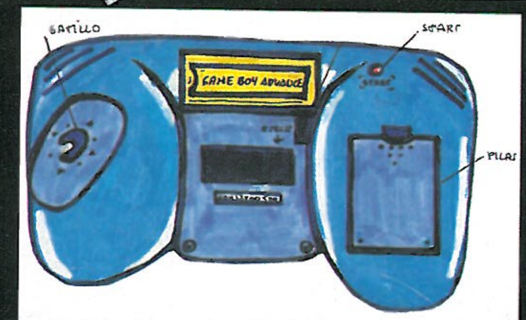
10 Controller Pak cada mes

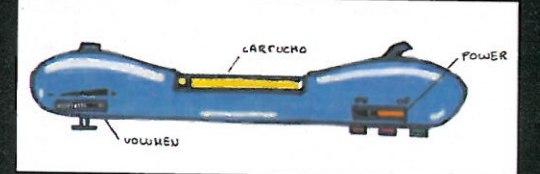
Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estáis soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues ... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.

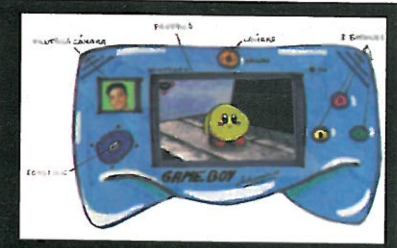


Pablo Peinado Lozano
(Alcoy, Alicante)

Cuadradota pero robusta. La GBA de Pablo incluye ocho botones, pad digital, conexión telefónica (abajo, a la izquierda) y, bueno... ¿una barra de Power?







Álvaro de Gregorio
(Aravaca, Madrid)

Álvaro ha optado por presentarnos su GBA en un diseño dibujado con mucho arte. Además de botones y entradas, incluye una pantallita para saber contra quién estamos jugando. ¡Guay!

✓ Todos los trucos funcionan ✓ Son los últimos disponibles

en clave Nintendo Trucos

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

N64

Goemon's Great adventure

Vamos a hacer el ninja un rato, Jimmy. Agarra shurikens, la peluca azul y... ¡no, la sotana déjala sobre el cura!

Modo 4 jugadores
Pon mandos en los cuatro puertos de la consola. Después juega en modo uno o dos jugadores y reúne **44 "manos"** por cualquiera de los niveles. Entonces, en **el tercer y cuarto mando, deja pulsado C-derecha + START.**

Vestimenta alternativa
Activa el modo 4 jugadores y ve a **Prediction house**. Allí podrás cambiar la vestimenta del personaje.

Vidas ilimitadas
Debes tener un Controller Pak para llevar a cabo el truco. **Recoge 100 monedas en EDO** antes de avanzar hasta Lost'n Town. Cuando entres en la tienda, compra todo el **Sushi** que puedas. Sal de la tienda y entra en la posada para salvar el juego. Resetea la consola y carga de nuevo la partida. Tendrás todo el Sushi y las 100 monedas que anduviste recogiendo cual Jimmy en fuente. Repite si es menester, tramposillo.





N64

Monster Truck Madness 64

Si las carreras de caballos no te gustan, prueba con éstas de mulas. Passwords especiales para "carros qtc".

Jet-Pac ilimitado
Presiona **L+R+C-arriba+ C-derecha+C-abajo+C-izquierda** en el menú principal. Después comienza la carrera y ¡a volaaar!

Passwords Beginner
GMFKLB04............RIUNS
JM(IZQ)(DER)7............JUNKYARD
M(AB)LQRR............THE HEIGHTS
PQ(DER)TLTXGR**.VOODOO ISLAND
SWOJK9H............GREENHILL PASS
V(AB)*ZOORZ3MNCL(AR)7............WASTELAND
Y(AB)X23*26PQF(DER)D*9F............AZTEC VALLEY

Y de regalo, prueba estos otros superpasswords, que te van a alegrar la vida, hombre:

- Texturas extrañas: JMPNG
- Turbo Mode: CFFNYN
- Misiles ilimitados: Y-WNT-T

N64

Hybrid Heaven

Abrir el Cheat Mode
Termina el juego. En cada savepoint, salva y resetea. Cambia la resolución cada vez que hagas esto (debes empezar el juego con "High Res letterbox" e ir subiendo cada vez un nivel el cursor). Esto añadirá un "cheat menu" en la pantalla de título, con los siguientes trucos:

- **Invencibilidad.**
- **Todos los movimientos.**
- **Todos los ítems.**
- **Sin llaves.**
- **Jugar como cualquier enemigo.**
- **Jugar como Alien.**
- **Jugar como Presidente.**
- **Selección de nivel.**



GBC

Ready 2 Rumble Boxing

Introduce los siguientes códigos en el menú principal con "Arcade Mode" seleccionado. Un sonido confirmará el truco.

Jugar como Damien Black
Pulsa Derecha, Izquierda, Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha (x3), Izquierda (x3).

Jugar como Kemo Claw
Pulsa Izquierda (x3), Derecha (x3), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

Jugar como Nat Daddy
Pulsa Derecha (x3), Izquierda (x3), Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda. Ya sabes, suena.

GBC

Metal Gear Solid

Seleccionar nivel
Completa el juego en dificultad Fácil para desbloquear un nuevo modo donde puedes jugar cualquier nivel, pero con nuevos objetivos.

Desbloquear Sound Test
Completa todos los tipos de VR Missions, en práctica y Time Attack. Podrás escuchar todas las melodías y efectos del juego.

EARTHWORM JIM 3D



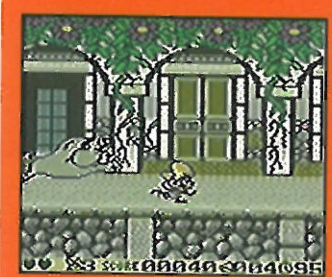
Para jugar una versión mucho más bestia del juego con "Earthworm Kim", **recoge 1.000 bolas** y completa el juego con un rango de "Super Héroe Listo".

Speedy Gonzales: Aztec Adventure

GBC

Todos los niveles
Elige la fase en la que quieres correr como un condenado introduciendo estos passwords:

Nivel	Password
02	6483
03	2397
04	9853
05	5629
06	5141



Street Fighter Alpha

GBC

Aquí tienes por fin la manera de poder jugar con Akuma y Bison, sin tener que rezar a San Jimmy al escoger luchador en el modo aleatorio.

Akuma
Elige cualquier personaje en ARCADE MODE. Para elegir Manual o Auto, usa los botones **A+B** y déjalos presionados hasta que comience la batalla. Aparecerá Akuma, en lugar del personaje elegido.



"El especimen de choto encoletao que muestra la imagen les hará pensar en la cría secular de..." ¡Cállate, Jimmy!

Bison
Igual que antes, pero esta vez, usa **A+B+SELECT** y déjalos presionados al elegir Auto o Manual.





Stranded Kids

GBC

Tres lugares donde probar los juegos que esconde este RPG de Konami.

- Ve al río principal y coge la "Big Rock". Úsala en la orilla donde sale el pez para jugar al **minijuego de pesca.**
- Ve hasta el "big berry tree" (cerca de donde se consigue el "Big Stick") con el mono, y examina el árbol para jugar el minijuego **"Big Berry".**
- Ve al desierto con el mono, cerca de las cenizas situadas más al norte, y jugarás el minijuego **"Egg Catcher".**

¡Atención por favor!

¡No clonéis Pokémon!
El famoso truco de la clonación (apagar las consolas mientras se intercambian Pokémon con el cable link) se ha cargado ya muchas memorias y cartuchos, borrando partidas o bloqueando el juego directamente. Desde aquí os aconsejamos que no lo hagáis.



www.centromail.es

NINTENDO 64

NINTENDO 64 ~~14.990~~ 14.900

ROJO · NEGRA · TRANSPARENTE NEGRO · MORADO · AZUL · VERDE · NARANJA — 14.990

PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490

PERFECT DARK + MEMORY EXPANSION PAK ~~15.990~~ 14.490

- CABLE RF 2.990
- MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) 4.990
- MEMORY EXPANSION PAK 4.990
- RUMBLE PAK 3.490

- ALL STAR TENNIS '99 ~~9.900~~ 5.990
- ARMY MEN SARGE'S HEROES ~~8.990~~ 8.490
- CASTLEVANIA 2 ~~11.900~~ 9.990
- DAIKATANA ~~9.990~~ 9.490
- DONKEY KONG 64 + MEMORY ~~12.990~~ 10.990
- GEX 3: DEEP COVER GECKO ~~9.990~~ 9.490
- HYBRID HEAVEN ~~4.800~~ 4.490
- I. SUPERS. SOCCER '98 ~~9.990~~ 3.990
- I. SUPERS. SOCCER 64 ~~5.990~~ 2.990
- I. TRACK & FIELD: SUMMER G. ~~9.990~~ 9.490
- JET FORCE GEMINI ~~9.990~~ 9.490
- MICRO MACHINES 64 TURBO ~~9.990~~ 4.990
- NBA IN THE ZONE 2000 ~~11.900~~ 10.490
- POKÉMON STADIUM + T. PAK ~~12.990~~ 12.490
- QUAKE 64 ~~3.990~~ 3.690
- RAYMAN 2 ~~9.990~~ 9.490
- RIDGE RACER 64 ~~9.990~~ 9.490
- TARZAN ~~9.990~~ 9.490
- TAZ EXPRESS ~~9.990~~ 9.490
- TUROK: RAGE WARS ~~9.990~~ 5.490

GAME BOY COLOR

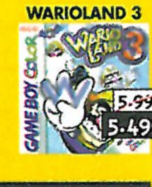
GAME BOY COLOR (PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL, CLEAR PURPLE) ~~12.990~~ 12.490

- ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 (BLACK, PURPLE) 1.290
- GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA) ~~7.990~~ 3.990
- FUNDA + LINK CABLE AMARILLO Centro Mail ~~2.990~~ 1.990
- MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER (GREY, PURPLE) 2.990
- 24 HORAS DE LE MANS ~~5.990~~ 5.490
- ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX ~~5.990~~ 5.490
- DRIVER ~~5.990~~ 5.490
- KONAMI GB COLLECTION VOL. 3 ~~5.900~~ 4.990
- LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT! ~~5.990~~ 5.490
- METAL GEAR SOLID ~~5.890~~ 5.490
- ODDWORLD ADVENTURES 2 ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON AZUL ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON ROJO ~~5.990~~ 5.490









- RAYMAN ~~5.995~~ 5.490
- ROLAND GARROS ~~5.990~~ 5.490
- TOMB RAIDER ~~6.990~~ 6.490
- TOP GEAR RALLY 2 ~~5.990~~ 5.490
- WACKY RACES ~~5.990~~ 5.490
- WARIOLAND 3 ~~5.990~~ 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro · Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVO CENTRO
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 NUEVO CENTRO
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real. s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler. Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271



IMPUESTOS INCLUIDOS

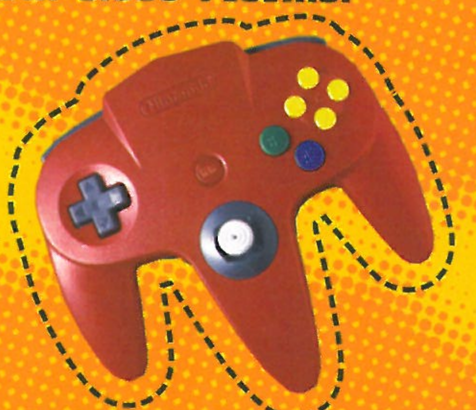


OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN

Nintendo Acción

1 OFERTA MANDO.

POR SóLO 6.700 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 5.000 PESETAS.



2 OFERTA 25%DTO.

SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (5.400 -25% = 4.050 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la direccióN e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

¡AHORA PIKACHU Y TÚ!

Nintendo

GAME BOY™

POKéMON™

Edición Especial Pikachu

Edición Amarilla

Empieza la aventura con Pikachu a tu lado y nunca estarás solo, igual que en la serie de TV. Con Pokémon™ Edición Especial Pikachu descubrirás nuevas estrategias, nuevos modos de lucha y recibirás premios especiales si mantienes a Pikachu contento.

Pokémon™ AMARILLO. ¡Ahora Pikachu y tú!



pokemon.nintendo.es